Svenska
HEMDATOR Nytt
TIDNINGEN FÖR ALLA HEMDATORINTRESSERADE

NR 6
27 JUNI-15 AUGUSTI 1991
Pris: 18:90 inkl. moms

■ NYHETER ■ SPELTIPS ■ RECENSIONER ■ LISTNINGAR ■

UR INNEHÅLLET:

AMIGA
AmiCon -91. Vi testar Infofile

ATARI ST
Brevhörna. Vi testar SPECTRE GCR 3.0. Listning: Fsel_exinput Svenska Atari Klubben har ordet.

C-64
Frågor & svar. Flera nya smårutiner att knappa in: Markörstyrning, klocka, Tech/tech mm.

PC
Månadens programtips. Vi testar en ny "ljuddämpare". PD: beställ "Månadens PC-disk"

MACINTOSH
Brev och nyheter. Vi presenterar månadens PD-disk.

SEGA
Clas tittar på de nyaste spelen.

NINTENDO
En hel drös nya spel till Gameboy

Och massor med annan läsning

Alla koderna till: LEMMINGS
Sid:26

7 388080 201894 06
802-6

Läs: SVERIGES ÄLDSTA HEMDATORTIDNING

ATARI Dealer of the Year

Vi har blivit utsedda till årets ATARI- återförsäljare
Därför firar vi med KANONPRISER.....

520 STFM + Discovery Pack **2695:-**
520 STE + Power/Turbo Pack **3295:-**
1040 STE + Extra Pack **3995:-**

I 520 STFM ingår det mus & Discovery Pack med FirST Basic, ritprogram, S.T.O.S & fyra häftiga spel värt 2500 kr.
I 520 STE ingår det mus Power Pack = 20 spel alt. Turbo Pack = 8 spel, musik, rit,stos,Joystick båda värda 5000 kr.
I 1040 STE ingår det mus & Extra Pack med ordbeh-, register- och kalkyl/grafik, spel, mm. värde 5000 Kr.

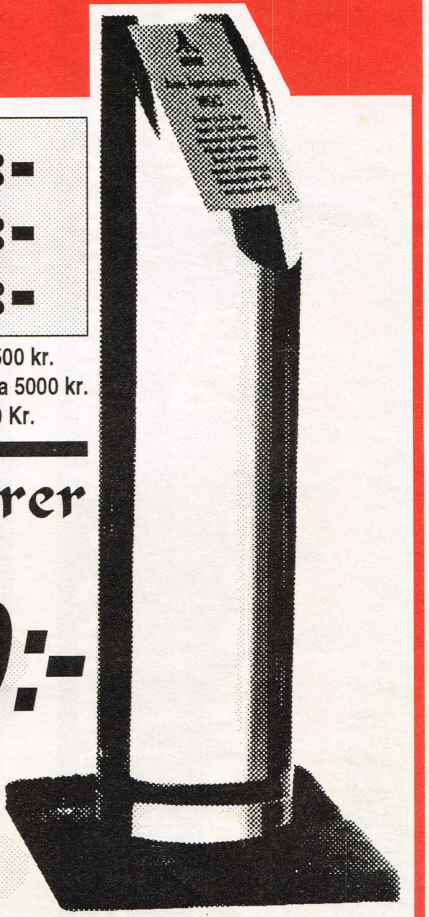
Panasonic

Skrivare KX-P1081	• 9 nålars matris • NLQ - skönskrift • 144 tecken/sek.	1449:-
Skrivare KX-P1180	• 9 nålars matris • NLQ - skönskrift • 6 inbyggda fonter	1895:-
Skrivare KX-P1123	• 24 nålars matris • LQ - skönskrift • 4 LQ fonter, 3 draft	2795:-
Skrivare KX-P1124	• 24 nålars matris • LQ - skönskrift • 5 LQ fonter, 2 draft	3195:-

PHILIPS monitorer

Färgmonitor 8833II **2.789:-**

Monomonitor till AMIGA **495:-**



Det åtråvärda priset.

Alla Priser inklusive moms. Frakt tillkommer. Priserna Gäller till nästa nummer. Reservation för slutförsäljning/produktändringar.

datacenter

011-18 45 18
Box 1404, 600 44 Norrköping

Vi lämnar 14 dagars fullständig returrätt på oskadade varor som köpts kontant eller på postorder.

DATACENTER
POSTORDER

Redaktör'n har ordet:

Hej igen!

Fick ni hicka av förra numrets framsida? Ja, även om resultatet inte blev till 100% vad vi hade tänkt oss ville vi, i alla fall, markera att SHN håller på att ändras så saktleliga. Nu är det inte bara framsidan utan mycket annat som kommer att ske. En förändring införde vi redan i förra numret och det var färguppslaget i mitten. Under hösten kommer det fler överraskningar, bl.a. kommer ett större utrymme att vikas för täckning av PD-marknaden, fler intervjuer av personer i de engelska mjukvaruföretagen, fler spelrecensioner och fler tävlingar. Tyvärr kommer detta att drabba MSX- och Spectrumsidorna som, i sin regelbundna form, försvinner från och med nästa nummer. Anledningen till detta beslut är att läsarunderlaget för dessa båda datorer har minskat ytterligare och utgör nu mindre än 5%.

Nästa nummer kommer ut den 15 Augusti. Det blir alltså ett litet hopp tills dess och under denna tid passar vi på redaktionen att ta ut lite ledighet i form av semester. Vi har valt att kalla detta nummer för 6 1/2 och i detta nummer kommer vi att bjuda på lite annorlunda skriverier. Samtliga skribenter har fått fria händer att skriva om, i stort sett, vad som helst. Attle ställer upp som redaktionssekreterare och en annan figur: SAM kommer att härja i spalterna. Ha det så bra över sommaren, vi syns i Augusti igen!

Svenska HEMDATOR Nytt

Box 152,448 23 Floda
Tel: 0302-354 50. Fax: 0302-347 49
ÅRGÅNG 6, NUMMER 6. 1991.
ISSN 0283-3115 © 1991 Selda Media AB
Tryck:Elanders Tryckeri, Kungsbacka
Sättning & layout: Datastugan, Floda
Distribution: PRESAM
Annonser: Selda Media AB Yvonne Buonassisi
Tel: 0302-355 50. Telefax: 0302-347 49

Redaktion:

Ulf Selstam:	Ansv. utgivare, Chefredaktör
Henrik Mårtensson:	Redaktör, Amiga, PC
Mikael Pawlo:	Redaktör Commodore 64.
Clas Kristiansson:	Redaktör, Spel
Jonas Lindström:	Redaktör, MSX-material .
Marcus Ehlin:	Redaktör, Spectrummaterial.
Anders Svensson:	Redaktör, Atarimaterial
Johan Wanloo:	Tecknare

Prenumerationer: Löpande 10 nr (175:-) 5 nr (90:-) kan ske genom insättande av beloppet på postgirokonto nr: 470 50 43-0. Glöm ej att ange namn och adress tydligt. I prenumerationspriset ingår moms med 31:70 samt porto: 16:60. Det tar ca fem veckor att registrera ny prenumerant. **Äldre nummer** kan efterbeställas för 13:-/st. Använd postens inbetalningskort och ange namn, adress, postnummer och ort samt vilka nummer som önskas. Porto tillkommer med 10.- (1 tidning) 16:- (2-3 tidningar) eller 22:- (4 tidningar). Inbetalning till postgirokonto: 470 50 43-0. **Telefontider** under 1991 är Tisdagar och Torsdagar mellan kl: 09.00 - 13.00. **Förfrågningar** om prenumerationer, artiklar etc. kan ej besvaras per telefon utan skall ske skriftligen. Medsänd adresserat svarskuvert med porto. **Manus till tidningen** skall vara maskinskrivna och till eventuella listningar måste en diskett/inspelat band medfölja. För eventuell beskattning av vinster från, av tidningen Svenska Hemdator Nytt anordnade, tävlingar svarar pristagaren själv för kostnaden. **Eftertryck** av text- eller bildmaterial utan skriftligt tillstånd från Selda Media AB förbjudes. Selda Media AB ansvarar ej för insänt, ej beställt material. Returnering av disketter, band och manus sker endast om frankerat svarskuvert medföljer

Svenska HEMDATOR Nytt

SVERIGES ÄLDSTA HEMDATORTIDNING

27 JUNI-15 AUGUSTI 1991

NR:6 1991

I DETTA NUMMER:

6 **Fujitsu DL900:** Vi testar en nykomling bland matrisskrivare.

8 **Ocean:** SHN gör ett besök hos det engelska programvaruhuset i Manchester.

12 **Tecmagic:** Företaget som utvecklar produkter för Sega.

ARKADREVYN:

15 **Arkejd Njos:** Utlandsnyheter i korthet samt Clas' spalt

16-19 **Spelrecensioner:** 4D Sports Driving, Alpha Wawes, Arnhem. Gods, Hero Quest, NAM,

20 **I Sikte:** Spel under utveckling

22 **Böcker:** Behöver du spelhjälp? Sådan finns i form av allt fler s.k. Clue-books

23 **Konsollidérat:** Nya spel för Nintendo Gameboy och Sega Mega/Master

25 **Englandsnyheter:** Heta nyheter presenteras av Derek dela Fuente

26 **Bakdörren:** Spelfusk för olika datormärken

FASTA AVDELNINGAR:

5 **Nytt & Plock:** Korta notiser om det mesta

27 **Brevet:** Läsarnas skrivklådespalt med skäll, tips och frågor.

28 **Torsten:** Wanloos tecknade originalserie

36 **Atari ST:** Ledare och Öppet Forum för Atarianer. Vi testar Spectre GCR 3.0. Listning: fsel_exinput. Svenska Atari Klubben har ordet.

42 **Amiga:** Amigazinet. Reportage från succémässan: AmiCon-91. Vi testar InfoFile. Maskinkodsskolan.

52 **C64:** Frågor & Svar. Månadens listning(ar).

55 **PC & Mac:** Om och för användare av IBM PC och Macintosh

59 **Spectrum / MSX:** Om och för ägare av Speccies och MSX

Annonsörer i detta nr:

Beckman Innovation AB 37
C.B.I. 48-51
Datacenter 2
Datralätt 34-35
Dataprint 62
Deltatronic 61
Disk 1 63
Fujitsu 11
GeEf 63
Gothia 4
J & M 62
Landberg 10
Larkman 30-31
NHE 63
NPD 47
Playmix 64
Tomas Eklund Data 44
Vera Electronic HB 61
W-post 13
Zip Zap AB 21
Åsenheds Data 62

GOTHIA DATA

BOX 11410 404 29 GÖTEBORG TEL: 031-11 49 50

AMIGAMINNE

Alla A-500 expansioner har: Klocka, kalender, batteribackupp, on/off-knapp. Svenska instruktioner.
0.5 Meg Amiga500 **349:-**

2.0 Meg intern A500. **1595:-**

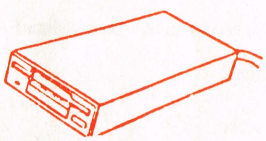
2-4 Meg extern expansion för A500, 2MB **2495:-**
Extra 2 Meg till ovan/nedan 1200:-

2-8 Meg Amiga 2000 med 2MB. **1995:-**
Vi har minne till allt, RING!!!
PC,MAC, AMIGA,AST ETC. ETC.

ATARIMINNE

Simm-moduler för STE 512 KB (Oslagbart pris). **689:-**
2Megabyte 1600:-
2 Megabyte till Alla Atari ST-datorer. **1995:-**

Ovanståened kort med 0.5MB....1295:-



AMIGA DRIVAR

Amigadrive med vidareport, lång kabel, slim line, on/off-knapp, Japansk mek. mm. **695:-**
i paket med Diskettbox för 120 disketter samt rengöringsdisk. Värde 168:-

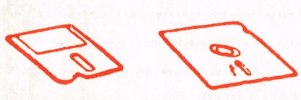
Intern Amiga 2000 drive 3.5"....733:-
Trackdisplay drive för Amiga....995:-
Intern drive för Amiga 500....733:-

ATARI DRIVAR

Ataridrive med vidareport, lång kabel, slim line, on/off-knapp, Citizen mek. mm. **995:-**
Som ovan med trackdisplay. 1149:-
Extern 5.25" drive 1595:-

PC, MAC DRIVAR

Extern 3.5" floppy MAC....1695:-
Intern floppy 3.5" 720Kb....795:-
Intern floppy 3.5" 1.44Mb....895:-
Extern floppy 3.5" 1.44Mb....1095:-
Intern floppy 5.25" 1.2Mb....895:-
Extern floppy 5.25" 1.2Mb....1295:-
Kort för ext. drive....395:-
Gamecard, med 2 portar....149:-



DISKETTER

Disketter med Ettiketter i 10 pack.

pris per 10 pack	1pkt	5pkt	10pkt	40pkt
5.25" 2DD	49:-	45:-	39:-	38:-
5.25" 2HD	100:-	94:-	90:-	88:-
3.5" M2DD	50:-	47:-	44:-	42:-
3.5" M2HD	120:-	110:-	99:-	96:-

TRÅDLÖS MUS

Nu slipper Du sladden!!!
Optomekanisk kvalitets mus för Amiga/Atari. Angiv dator. **895:-**

MÖSS,PC,AMI,ST

Microsoft/seriemus IBM PC omkopplingsbar med matta. **388:-**

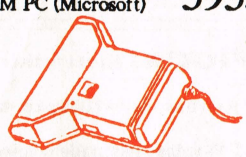
Golden Image(NAKSHA) Univers.mus. Musmatta/hållare på köpet. Passar bådeAmiga Atari ST **388:-**

Som ovan fast helt optisk, 3 knappars mus (Amiga/ST). **525:-**
Som ovan fast Microsoft PC....549:-

TRACKBALL's

Trådlös trackball, Amiga el. Atari. Räckvidd 5m. **995:-**

Trackball med kabel. Amiga och Atari. Passar Amiga &. Atari ST eller IBM PC (Microsoft) **595:-**



HANDSCANNER

Scanner för Amiga eller Atari. Uppgiv dator vid beställning Bästa programvaran ifrån Touch Up, bäst i test. hela 400dpi, 32 gråskalor. **2295:-**
För IBM PC utan Touch up..1995:-

Vi säljer ut resterande parti av vår tidigare scanner Geniscan, endast ATARI. **1595:-**

SKRIVARE

FUJITSU är Japans största datortillv. 24 nålar. 240t/s. liggande A4 Superskrivare. Bäst i Test!!! **3995:-**

Färgtillsats till ovanstående skrivare.895:-

Skrivare 9 nålar CBM MPS 1250. Snabb, Snygg utskrift. Superkvalite'. **1795:-**

STEREOSAMPLER

Perfect sound 3.1, den bästa Amiga stereosamplern m.soft. **695:-**

MODEM 2400

Helt komplett med kabel, programvara, telepropp, nätdel etc. Modemet är till skillnad från de flesta T-märkt, och FÅR ANSLUATS till allmänna TELE-NÄTET. Har alla finnesser 300,600,1200, 2400 BAUD. Passar Amiga, Atari, PC, Mac, mm. **1395:-**

Som ovan fast ej T-märkt. får enligt televerket ej anlutas till telenätet. **998:-**

ACTION REPLAY

Äntligen har version 2 kommit av denna underbara cartridge för Amiga Fler funktioner, ett måste för varje hacker **795:-**

SYNCRO EXPRESS

Hårdvarukopierare som kopierar allt?, Du kan kopiera PC-filer Amiga etc. etc finns till: Amiga/Atari ST/IBM PC. **395:-**
IBM PC VERSION....895:-

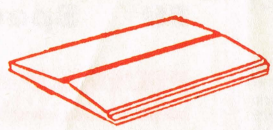
HURRICANE 68020

Turbokort med 1MBminne. Passar Amiga 500/B2000 Äkta 32 bitar, 14,3 MHz Alla spel fungerar. **4995:-**
Matteprocessor till ovan....1995:-

MUSSWITCH

Med denna omkopplare slipper Du rota bland kablarna. Du slipper slita ut Joystick/musporten. Switchen kopplar Automatiskt. Passar Amiga/Atari mfl. **369:-**

finns även i manuellt utförande, med extra lång kabel. **175:-**



DAMMSKYDD

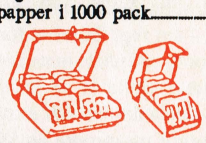
Amiga 500....79:-
Commodore 64 (angiv mod.)....79:-
Atari (angiv mod.)....79:-
Skrivare (angiv mod.)....129:-
Monitor 12"....159:-
Monitor 14"....179:-
Tangentbord A2000, PC....79:-

MIDI AMIGA

Professionellt midiinterface, med 1x in, 1x tru och 4x ut. Klart bäst i Test DM 5/91. **395:-**

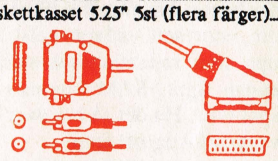
TILLBEHÖR

Printerstativ för alla skrivare....149:-
Monitorstativ 12"....149:-
Monitorstativ 14"....198:-
Koncepthållare, hjälpredan....49:-
Diskettklipare....49:-
Musmatta, hög kvalite 8mm....49:-
Mushållare....49:-
Rengöringsdiskett 3.5" el. 5.25"....49:-
Printerpapper i 1000 pack....149:-



DISKETTBOXAR

Diskettbox lås 3.5" 40 st....49:-
Diskettbox lås 3.5" 80 st....89:-
Diskettbox lås 3.5"120 st....119:-
Diskettbox 3.5" 10 st....29:-
Diskettkasset 3.5" 2st (flera färger)....15:-
Diskettbox lås 5.25" 50 st....79:-
Diskettbox lås 5.25" 100 st....99:-
Diskettbox 5.25" 10 st....29:-
Diskettkasset 5.25" 5st (flera färger)....15:-



KABLAR

Printerkabel (Ami,Ast,IBM etc)....79:-
CBM-Scart TV/Monitor....179:-
Amiga Scart TV/Monitor....179:-
Modemkabel....99:-
Mus/Joy Y-kabel....79:-
Midikabel 1,2m....39:-
Midikabel 5m....59:-
Joysticksförlängningskabel 3m....79:-
Vi har allt i kabelväg....RING!!!

AMIGA HÅRDD.

Hårdiskar till Amiga 500 med SCSI kontroller plats för upp till 4MB ramminne på kortet. Kontrollerkortet är Tyskt och är i dag världens snabbaste.

PROTAR 30MB turbo ACCESS...4995:-
PROTAR 52MB turbo ACCESS...6495:-

För pris på större hårddiskar samt dagspriser på minneskort: ring!!!

64 TILLBEHÖR

Action replay MK VI till C64. Klart bäst i alla tester. ENDAST. **495:-**
Drive för C64 100%kompatibel....1495

VILLKOR

Levererans sker omgående ifrån lager.
Ni har 14 dagars full returrätt.
Vid order under 500:- tillkommer expeditionsavgift á 19.90:-
Verklig frakt tillkommer alla order.
Order under 100:- expedieras ej.
Vid returer och reklamationer betalar kunden porto till oss.
Moms ingår med 25% i alla priser.
Reservation för tryckfel/prisändringar.

Speljätte stämmer PD-bibliotek

Det engelska spelföretaget J W Spear & Sons har lämnat in stämningsansökan gentemot det lilla PDförlaget South West Software Library.

Orsken till detta är att vissa av de program som SWSL har distribuerat i PD-format är alltför likt Alfapet, vilket J W Spears & Sons äger rättigheterna till. Spelet som har ställt till problem är STabble, ett australiensiskt spel med 4500 ord.

Ett annat spel är Scribble men här minimeras problemen av det faktum att programmet liksom alla ord är helt och hållet på tyska.

Obligatoriska Bakdörrar

Inte bara spelen har bakdörrar. Många program innom applikationsområdet använder sig av enkla metoder att komma in i programmen.

De mer sofistikerade kryperingsmetoderna som i dag utvecklas ställer dagligen FBI inför knepiga situationer. Man kan helt enkelt inte komma in i filerna hos misstänkta och/eller arresterade personer. Därför har man från de polisiära myndighetrnas sida gått ut med ett förslag till ni lag i vilken bestäms att varje program som krypterar data måste ha en enkel bakdörr med vilken berörda myndigheter skall kunna gå in och hämta de uppgifter man behöver.

Vi ser fram emot en framtid när varje hacker värd sitt salt kan gå in och plocka åt sig exakt de uppgifter man behöver. Finns det bakdörrar kan man ju alltid komma in.

Länk: Psion-ST

Widget Software i Hertfodshire har utvecklat en länkkabel mkallad Transfile ST CL som länkar samman Psion Organiser II med ST alternativt Mac eller PC. De som är beredda att lägga ned 50 pund på en dylik tingest kan ju alltid ringa 009 44- 438 815444 och tala med Widget.

Billiga Kassetter

Skulle kassettbandsproducenter från Japan vinna den pågående dispyten mellan dessa och EG så kan detta medföra billigare kassettband i framtiden. EG vill skapa lagar vilka skall förhindra japanerna att svämma över marknaden med kassettband vilkas priser har drastiskt sjunkit tack vare bristande efterfrågan från konsumenter i Japan och USA.

Skulle lagen genomföras hotar dock japanerna med att sluta investera i EG-länder.

Minsta PC:n

En ny PC har sett dagens ljus och företaget som producerat den påstår att det är den minsta som någonsin gjorts. Det är ingen "desktop"-dator, snarare en "palmtop".

Datorn heter mycket lämpligt Tiny och kommer från företaget Tiny Computers Limited. Den är stor som en A5-sida och har 81 tangenter samt ett grafikkort som är CGA & Herculeskompatibelt. Datorn kommer med en TVmodulator så den skall kunna gå att koppla in på en vanlig TV liksom monitor.

Datorn kommer i mängder av utföranden och modeller. Den minsta kostar 300 pund och då får man en enda diskettstation till den. I det lyxigaste utförandet kommer Tiny med en 40 Mb hårddisk och drive för 600 pund.

Mortimer kom till England via Tyskland

Ett nytt nyttoprogram är på gång från Kuma. Programmet heter Mortimer och är utvecklat av det tyska företaget Omicron.

Mortimer är ett minnesresident program som kan göra det mesta. Här hittar man funktioner som Textedior, Filkopierare, Diskformatterare, Skrivarspooler, Virusletare, Fickräknare, Macrodriver, RAMdisk, Snapshot, ASCII-listare och förstorare.

PC-program för järvägsentusiaster

Från Siam Ltd i England kommer en svit program som riktar sg till järnvägsentusiaster. Man har lagt stor möda på att basera dessa simulatorer på verkliga förhållanden som rådde eller råder på de, i programmen, verkliga förhållandena.

Traffic Control Kings Cross 1954 simulerar trafikledningen på Kings Cross-stationen i London år 1954. Det hela går ut på att leda verksamheten så att avgående fjärr- och lokaltåg kommer iväg i rätt tid. Pris: 248:-

Traffic Control Missouri Pacific för dig till USA där miljön är godshantering på en 240 km lång matarlinje. Massor med komplikationer såsom underhållsarbete etc. stör de normala rutinerna. Pris 248:-

Fleet Manager Scotrail Class 47 simulerar trafikledningen för 16 lok som skall sättas in i passagerartrafik mellan de skotska städerna Glasgow, Edinburgh, Aberdeen och Inverness.. Pris: 211:-

Den svenske importören, KM Data (0383-145 50) hoppas att dessa tre program skall kunna ge en s(t)imulerande avkoppling för alla tågentusiaster som har en PC.

Mord på diskett

En unik rättegång pågår just nu i USA där en kapten vid den amerikanska marinen står åtalad för mord på sin förvunna fru.

Efter misstankar om att frun ej försvunnit på ett normalt sätt fann polisen en diskett vid kaptenens dator. Disketten innehåll bl.a. en fil som hette "Mord". Denna fil innehåller meningar som t.ex.: Hur mördar jag henne?" och "kontrollera i biblioteket hur man avrättar någon med elkrisitet".

Under tiden bevisen läggs på hög försvarar sig kaptenen med att hans diskett innehåller förberedelser för en bok som han har tänkt att skriva. Fallet fortsätter.

Varmvatten

Tycker man att vattnet är för kallt när man skalar potatis så kan man vrida lite på varmvattenskranen så känns det genast mycket bättre.

Henrik Mårtensson har tittat på en ny skrivare:

FUJITSU DL900

Det har hänt en hel del på skrivarfronten sedan jag köpte min trogna gamla nionålarsskrivare. Fujitsus DL900, en svartvit 24-nålars skrivare är ett bra exempel. Till att börja med är det, ja just det, fronten. DL900 har en kompakt design som gör den lämplig även på ställen där det är lite ont om plats. Den är ganska bred förstås, ungefär 45 cm, men så tar den både stående och liggande A4. Djupet är ca 25 cm. Alla inställningar sköts via en liten frontpanel med fyra knappar och sex lysdioder. Inga DIP-switchar alltså, det är skönt. Det går också att få skrivaren att skriva ut instruktioner om hur inställningar skall göras, vilket underlättar. Det gör att man inte behöver glutta i manualen lika mycket som förr. Manualen är förresten ganska skaplig, förutsatt att din skolengelska inte har rostat ihop alldeles. Tydliga bilder och en text som är både begriplig och korrekt höjer den en bra bit över gamla tiders skrivarhandböcker.

DL900 är skapligt väl genomtänkt. Skrivarkontakten, Centronics parallell förstås, sitter på höger sida, inte på baksidan. Det betyder att sladden inte kommer ivägen för papperet som det gör på många andra skrivare. (Så vida man inte placerar skrivaren till höger om datorn förstås, vilket jag var tvungen att göra i mitt fullpackade arbetsrum. Suck!) Både traktormatat och friktionsmatat papper kan användas. Det går också att köra lösblad, men du får mata i dem ett och ett, såvida du inte köper en arkmatare som finns som tillbehör. Kör du traktormatat papper kan du lägga det i parkeringsläge med ett par tangenttryckningar om du vill köra ut några lösblad. Praktiskt på kontor, fast det är kanske inte så många som nyttjar just den finessen hemma.

24-nålars matrisskrivare blir allt billigare. De kostar nu inte mycket mer än vad en 9-nålars skrivare kostade för några år sedan. Är skillnaden i snabbhet och utskriftskvalitä värd ett par tusenlappar extra?

DL900 I Arbete

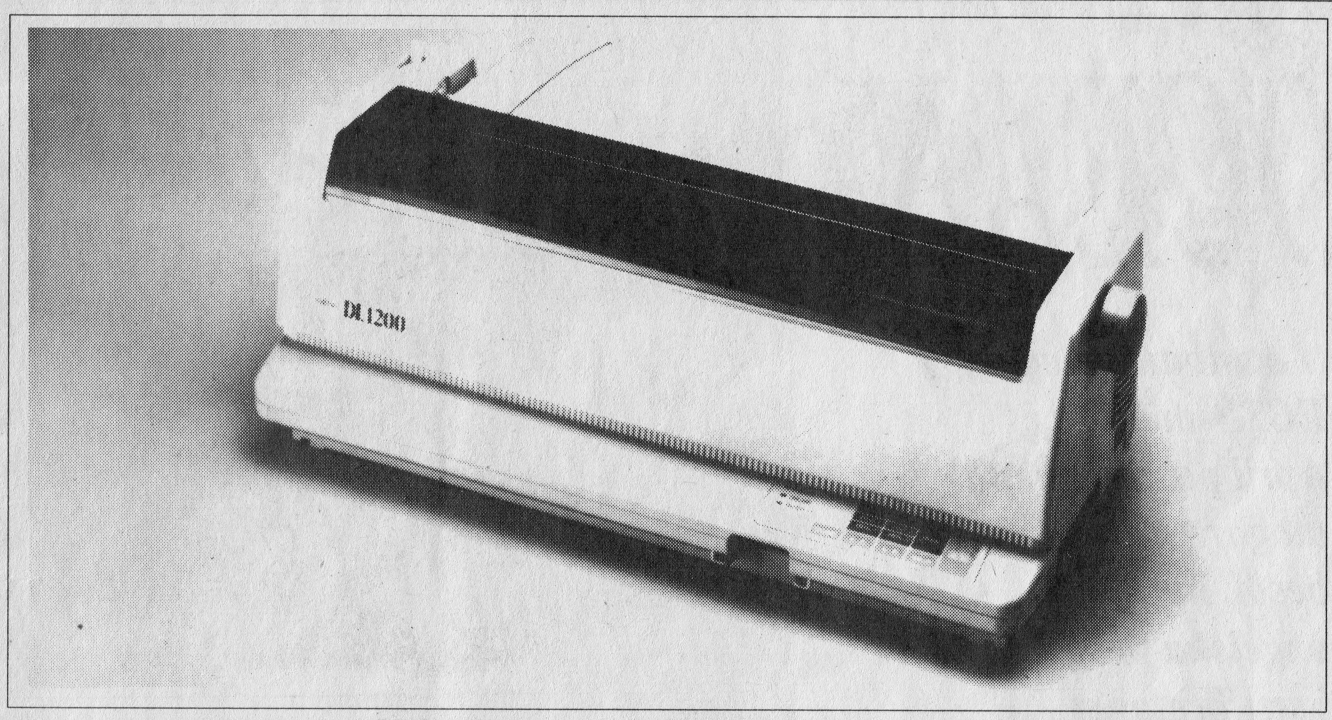
Att installera DL900 var enkelt. Transportsäkringar ut, kabel in, så var det färdigt. Jag använde i huvudsak Epson LQ-2500 emuleringen. Numera finns drivrutiner även för Amiga. Pappersladdningen var enkel och inställningarna gick snabbt och problemfritt att göra. Jag körde igång min ordbehandlare för ett första test. DL900s 24kB stora printerbuffert gör att normalstora dokument, (under 12-13 sidor eller så,) dumpas direkt ut till skrivaren, vilket med en gång frigör datorn för annat arbete, även om du inte har en multitaskande Amiga.

Blev det snyggt?

Snabbskrift med en 24-nålarsskrivare blir aldrig särskilt vackert, nålarna är så små att bokstäverna ser taggiga ut. Ibland är det mer störande än utskriften från en 9-nålarsskrivare, åtminstone om man är van vid de senare. Skönskrift är en annan femma, här kommer de 24 nålarna till sin rätt. Utskriften från DL-900 är faktiskt riktig skönskrift, även om det inte riktigt når upp i laserkvalitét.

Skrivaren står sig bra i textläge jämfört med andra 24-nålarsskrivare jag har sett, men den riktigt glada överraskningen var grafiken. Här är DL900 mycket bra.

Bilder har god skärpa och är distinkta. Kontrasterna är jämförelsevis goda, men grafik gör sig bäst om originalen är strecktecknigar i svart och vitt. (Håll i minnet att det är matrisskrivare vi talar om, fotosättarkvalité är det inte.)



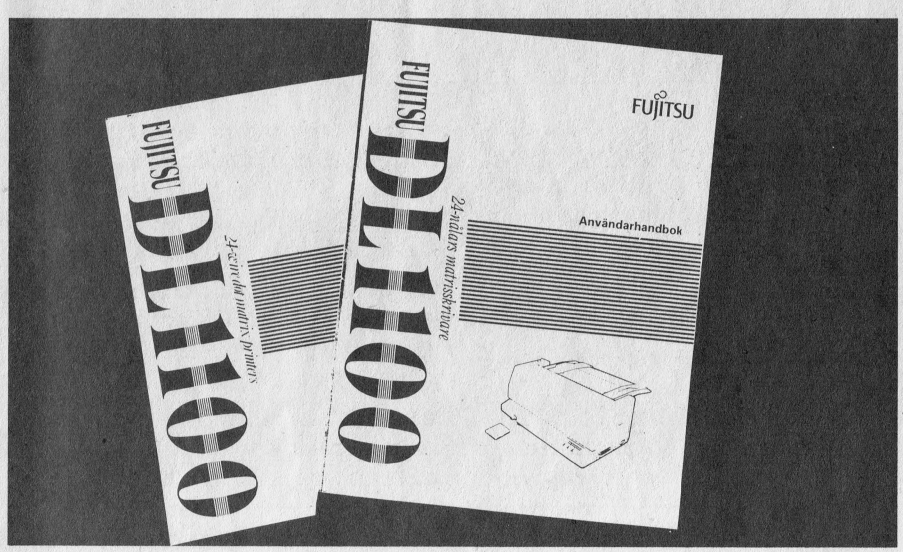
DL900 finns även i andra modeller. Här en DL1200 med möjlighet till utskrift i fyra olika färger.

Absoluta toppresultat vid DTP

Absoluta toppresultat blev det när jag testade DL900 tillsammans med DTP-programmet Publishing Partner. Med layoutprogrammets teckensnitt, så stod faktiskt inte DL900 en laserskrivare långt efter. Lite experimenterande med linjetäthet gjorde att jag kunde skriva ut grafik med en kvalitét som inte var mycket sämre än tidningens HP-laser. Härmed är det naturligtvis inte sagt att DL900 skulle kunna ersätta en laserskrivare, det blir inga 50 tecken per sekund när man skriver ut från ett DTP-program, dessutom är slitaget på färgbandet stort. DL900s färgband tål normalt ca 3.5 millioner nedslag, men kör du den som DTP-skrivare lär du nog få byta färgband efter 10-15 sidor. Mäkta imponerande i alla fall!

Sammanfattning

Fujitsu DL900 är en mycket bra 24-nålars matrisskrivare. Den är ingenting för speedfreaks, men de normala ca 150 tecknen per sekund, 50 i skönskrift, räcker nog för de flesta. Printerbufferten hjälper också till att göra utskrifter mycket bekvämare. Skrivaren fungerade helt klanderfritt under testperioden. Det var inga problem att ställa in snabbskrift, skönskrift eller teckensnitt från min ordbehandlare. Utskriftskvalitén är god och grafiken mycket bra för att vara från en matrisskrivare. Uppbackad av ett DTP-program blev kvaliteten över all förväntan. Skrivaren är dessutom lättskött och trevlig, allt fungerade från början, utan det knepande och knåpande som är så vanligt i skrivarsammanhang. Jag skulle definitivt inte ha något emot att använda en sådan här skrivare själv. Tilläggas skall att Fujistu nu levereras med både svensk och engelsk manual.



Såväl engelsk som svensk manual medföljer varje skrivare

Fakta:

Tillverkare:	Fujitsu
Skrivartyp:	24-nålars matrisskrivare
Hastighet:	150 t/s snabbskrift, 50 t/s skönskrift
Emuleringar:	Fujitsu DPL24C PLUS, IBM Proprinter XL24, Epson LQ-2500, Epson LQ-2550
Pris:	4362:- (DL900) 5612:-(DL1100) Priserna är inkl. moms
Recensent:	Henrik Mårtensson

SHN gör en snabbvisit hos:

OCEAN

I samband med ECTS-mässan i April passade vi på att göra ett snabbt besök hos det engelska programvaruföretaget Ocean vars kontor ligger i industristaden Manchester.

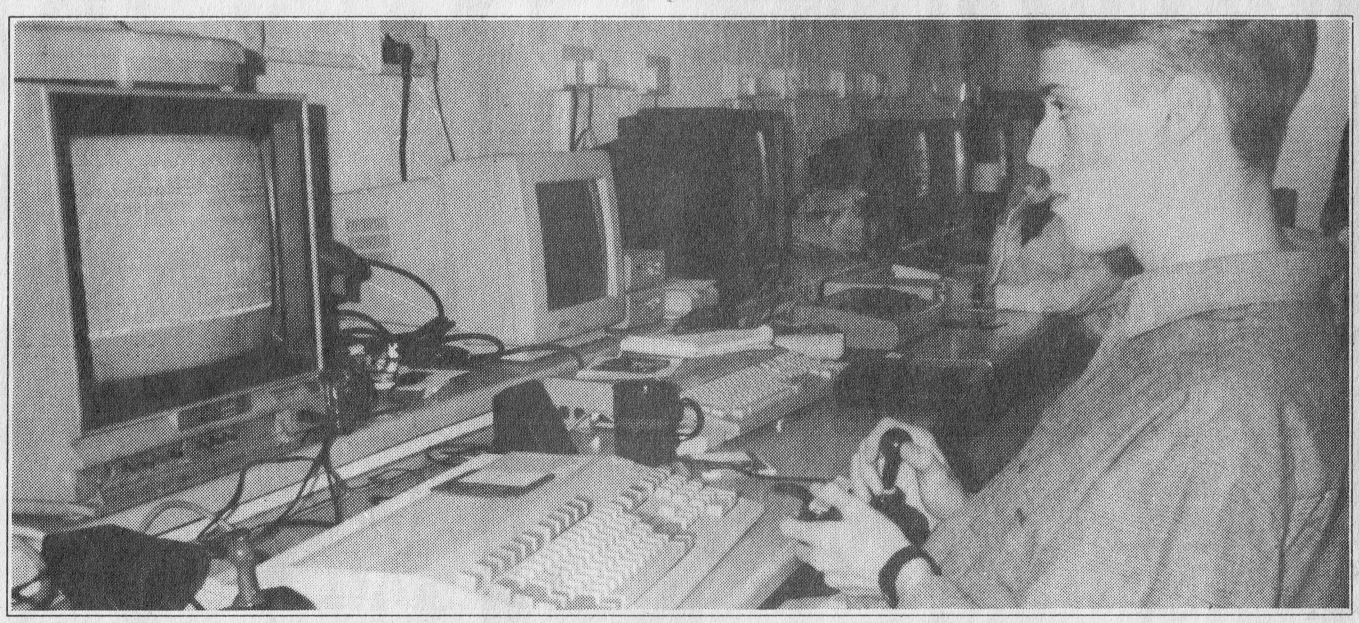
Av:
Andreas och Ulf Selstam

Knappt synligt vid porten på den angivna adressen fann vi en liten, liten skylt med texten: Ocean Software - det verkar inte som om de engelska företagen vill imponera med flotta entréer!

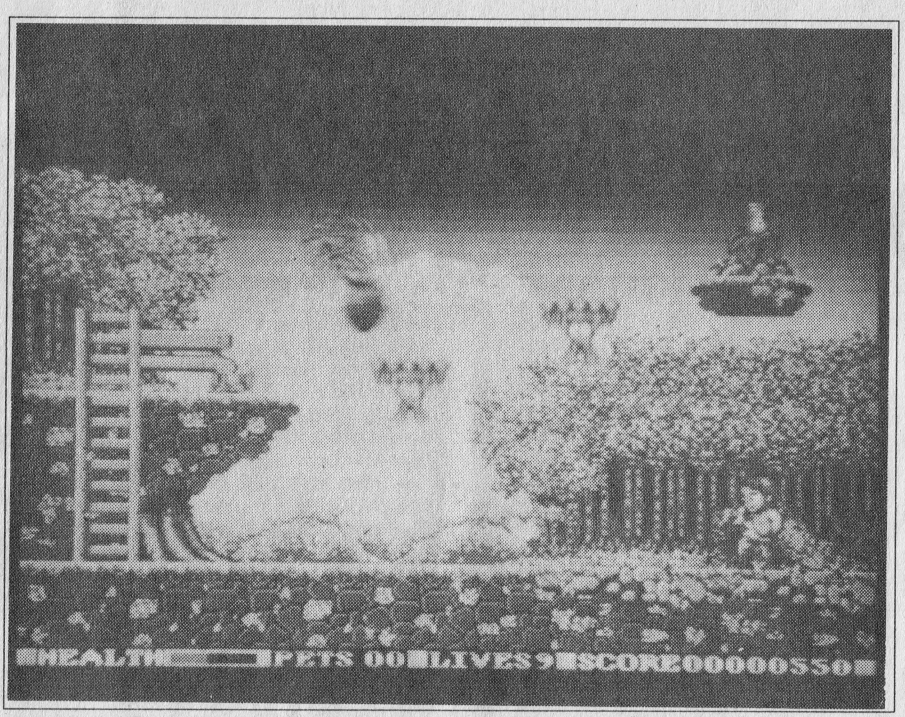
Efter en mindre svacka i utgivningen av spel är Ocean, sedan ett par år, tillbaks till toppen igen. Få företag kan visa upp ett så stort utbud på nya program varav många är riktiga höjdare.

Oceans exportansvarige: Jayne Mc Dermott tog emot oss men någon rundvandring på företaget fick vi inte göra. "Vi har vare sig tid eller möj-lighet att guida alla tidningars reportrar runt" menade Jayne som dock gav oss tillfälle att träffa Tim Welch, en av de heltidsanställda programtestare som, tillsammans med flera andra, satt längst ner i en trång källarlokal.

På en lång rad fanns här ett antal olika



Timme efter timme sitter Tim och testar olika program på jakt efter buggar



Elf är ett småputtrigt plattformsspel

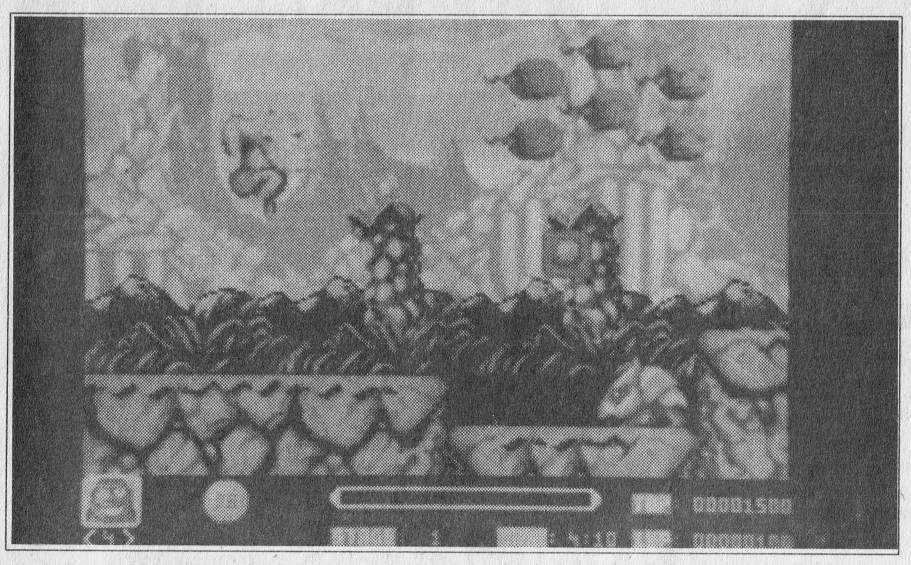
datorer av olika märken avsedda att buggsöka program på.

Fyra veckars test

Tim Welch, 20, berättar att det tar ca fyra veckor att ordentligt köra igenom ett spel i jakt på eventuella fel. "Det kan vara en hel del buggar i ett program" berättar han. Själv har Tim en Amiga 500 hemma som han ofta spelar spel på trots att han borde få nog av att spela spel på arbetet.

Det Amigaspel som Tim just nu var fullt sysselsatt med att testa vid vårt besök var spelet Elf, en småputtrigt plattformsspel med inslag av action och strategi. Grafiken var mycket detaljerad och hela spelet fyllt med små, kluriga inslag. Det var fascinerande att se hur Tim hoppade från nivå till nivå med hjälp av de inprogrammerade bakdörrarna som finns i spelet. Dessa fick vi dock ej chans att notera då Ocean inte tillåter publicering av sådana fusk. Elf var så gott som helt klart för distribution vid vårt besök och finns förmodligen ute i butikerna då du läser detta.

Ett annat spel som befann sig på teststadiet var Toki, även detta ett plattformsspel som nu konverterats från arkadversionen. Toki är en människa som, i skepnad av en apa, skall ta sig runt sex olika svårighetsnivåer. Om han lyckas kämpa sig igenom dessa nivåer kan han till slut återfå sin mänskliga skepnad. Ett mycket trevligt spel som innehåller massor av humor och god underhållning.



Massor av god humor och svårlösta utmaningar bjuds det på i spelet Tokt

Till slut fick vi se ett mycket annorlunda spel som skall komma ut i sommar. Wild Wheels är titeln och i detta spel kan man spela boll - med bilar! Två bilburna lag slåss om att kunna putta en jätteboll in i motståndarens mål. Man börjar med en ganska standardmässig bil men kan efter hand som kassan tillåter köpa upp sig till allt mer avancerade och kraftfulla monsterbilar. Denna spelidé är helt ny och bygger på en amerikansk företeelse: Car Soccer som vi knappast får se på de svenska bollplanerna.

Satsar alltmer på PC-spel

Jayne McDermott berättar vidare att man, på Ocean, satsar alltmer på PC-spel. "Ca 75% av våra spel kommer på PC-format" säger hon och visade oss några av de senaste. Sim Earth heter det program som kan komma att bli en rekordtitel inom de närmaste åren. "Om Sim City var bra så är Sim Earth 20 gånger bättre", säger Jayne. "Detta program är egentligen inte ett spel utan mycket mer än så. Man skulle kunna säga att Sim Earth mest liknar en simulator där man kan simulera olika utvecklingsfaser i ett globalt perspektiv". Detta program kommer att bli färdigt inom kort och kommer att finnas för såväl Amiga, ST som för PC och Mac. Från tyska skolor har man redan visat intresse av att använda Sim Earth i undervisningen.

En fråga som vi länge undrat över var vad som händer med alla spel som inte kommer ända fram till färdig produkt. "Samtliga våra spel tillverkas av vår egen personal" berättar Jayne, " Vi tar inga spel utifrån alls utan klarar all produktion med vår egen stab. Totalt är vi ca 100 man inom företaget varav ca 60 håller på med programutveckling". Vi tar inte in några spelförslag utifrån alls.

Jayne berättar vidare att Ocean själva tillverkar alla trycksaker och material för PR såsom posters och kartongomslag. För detta har man en särskild konstnärsstab anställd.

Ha en skön sommar!

NYTTOPROGRAM

☐ Advantage	998:–
☐ Amiga Vision	948:–
☐ Audiomaster III	648:–
☐ Bars & Pipes Professional	2.198:–
☐ Broadcast Titler II	2.198:–
☐ Cross Dos 4.0	368:–
☐ DeLuxe Paint III ääa	798:–
☐ DeLuxe Video III + Photolab	1.198:–
☐ Digipaint III	648:–
☐ Gold Disk Office	1.498:–
☐ Imagine	1.998:–
☐ Lattice C V 5.10	1.798:–
☐ Maxiplan Plus	988:–
☐ Music X 1.1	1.398:–
☐ Music X Junior	598:–
☐ Pagestream 2.1	1.898:–
☐ Pro Write 3.1	1.098:–
☐ Professional Page 1.3	988:–
☐ Professional Page 2.0	1.998:–
☐ Quarterback Tools	698:–
☐ SUPERBASE IV PRO	2.498:–
☐ Sonix 2.0	598:–
☐ Spectra Colour	648:–
☐ X-Cad Professional	2.398:–
☐ X-Copy Professional	398:–

Samtliga nyttoprogram i engelsk version.

SPELPROGRAM

☐ A10 Tank Killer	298:–
☐ AMOS Game Creator	348:–
☐ Armourgeddon	218:–
☐ BRAT	218:–
☐ Cadaver	198:–
☐ Chaos Strikes Back	218:–
☐ Codename Iceman	298:–
☐ Conquest of Camelot	298:–
☐ Elvira	258:–
☐ Epic	258:–
☐ F15 Strike Eagle II	258:–
☐ F19 Stealth Mission	258:–
☐ GENGHIS KHAN	298:–
☐ GODS	218:–
☐ Harpoon	248:–
☐ Hollywood Collection – 4 olika!	248:–
☐ Kick Off II	218:–
☐ Killing Cloud	218:–
☐ Kings Quest IV	298:–
☐ Leisure Suit Larry III	298:–
☐ Lemmings	218:–
☐ Lotus Esprit Turbo	218:–
☐ M1 Tank Platoon	258:–
☐ MIDWINTER II	258:–
☐ MIG 29 Fulcrum	298:–
☐ NAM	258:–
☐ Narco Police	258:–
☐ Obitus	248:–
☐ Panza Kick Boxing	218:–
☐ Police Quest II	298:–
☐ Pro Tennis Tour II	218:–
☐ Quest for Glory II (Hero II)	298:–
☐ Railroad Tycoon	258:–
☐ Robocop II	218:–
☐ SECRET of MONKEY ISLAND	258:–
☐ Shadow of the Beast II + T-shirt	248:–
☐ SIM SITY/POPULOUS	248:–
☐ Space Quest III	298:–
☐ Speedball II	218:–
☐ Super Cars II	218:–
☐ SUPER MONACO GRAND P.	218:–
☐ SWIV – **ett superspel!**	218:–
☐ Teenage Mutant Hero Turtles	208:–
☐ The Power	178:–
☐ Turrican II	218:–
☐ UMS II	258:–
☐ WINGS, 1 Mb	258:–
☐ WINNING TEAM – 5 spel!	268:–
☐ Wolfpack	258:–
☐ Wonderland	258:–

LANDBERGS ***har originalprodukter i obrutna förpackningar!***

TILLBEHÖR

☐ A590 Hårddisk 20 Mb – utbyggbar till 2 Mb RAM	3.498:–
☐ AMAS Midi Interface /Sound Digitizer	968:–
☐ At Once – PC-kortet	1.898:–
☐ Dammhuv för A500	48:–
☐ Digiview 4.0 + Digipaint 1.0	1.198:–
☐ Diskdrive ZYDEC 3.5 med AV/PÅ + dammlucka	568:–
☐ **Disketter 3.5" Sony Bulk DS/DD**	3:88
☐ Drive 3.5 Intern A2000	578:–
☐ Expansionsminne A500 Intern med klocka och AV/PÅ	338:–
☐ Färgband till STAR m.fl.	58:–
☐ Midi Interface med 2 utgångar	298:–
☐ Multivision Flickerfixer A2000	2.398:–
☐ Mus ZYDEC – Högsta kvalitet	228:–
☐ Musmatta	38:–
☐ Rendale 8802 Genlock till A500 med Hometitler(värde ca 900:–)	1.948:–
☐ Rengöringsset	48:–
☐ Sound Express – Stereo Digi inklusive mjukvara	348:–
☐ Växel – Mus/Joystick	198:–
☐ Vidi Amiga Colour Sol. + Vidi C + Phot. P + RGB Splitter	2.248:–

MÅNADSSPECIAL

För endast

598:–

blir följande 10 spel Dina:

DATA STORM
DUNGEON QUEST
E-STORM
GRAND MONSTER SLAM
KID GLOVES
POWER PLAY
RVF HONDA
SHUFFLEPUCK CAFE
MICROPROSE SOCCER
TOWER of BABEL

Jovisst, Du betalar bara 598:– kr för hela paketet om 10 spel!

Bli medlem i AMIGA direct CLUB SWEDEN utan köptvång!

AMIGA*direct*-Club är en BREVKLUBB, till vilken Du kan skriva och fråga, tipsa och söka nya kontakter.

Mot en inträdesavgift på kr 125:– erhåller Du som 1:a medlemsförmån ett hemligt spel helt GRATIS(värde ca 198:–) plus en RENGÖRINGS-DISKETT till Din dator.

På posten kommer sedan 4 gånger om året ett antal specialerbjudanden från LANDBERGS!

Vi har ordermottagning på telefon 0758-650 35 måndag till fredag mellan klockan 10.00–18.00. Är vi upptagna av lunch eller annat kopplar vi på vår automatiska telefonsvarare, som även den tar emot Din order.

Telefaxorder skickar Du på 0758-702 50. Vi reserverar oss för slutförsäljning, eventuella prisförändringar eller annat, som ligger utanför vår kontroll. Angivna priser gäller till nästa införande.

Med varje order får Du vår senaste lista.

AMIGA *direct* LANDBERGS

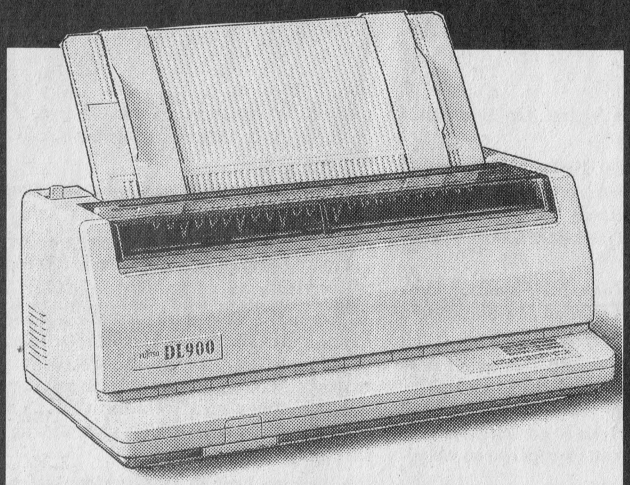
Skriv, ring eller faxa

BOX 70
196 21 KUNGSÄNGEN
Telefon 0758-650 35
Telefax 0758-702 50

Vi tar de flesta kontokorten.
Alla priser inklusive moms.
Postavgifter tillkommer.

DET ÄR SVÅRT ATT VARA BLYGSAM...

...när man vet att vi är ett av världens i särklass största företag inom data/elektronik. Att vi bara under 1990 omsatte drygt 130 miljarder kronor, varav 12 miljarder gick direkt till forskning och utveckling av våra produkter. Att vi har cirka 135.000 anställda och ett fyrtiotal egna fabriker världen över. Så varför skulle vi vara vara blygsamma...



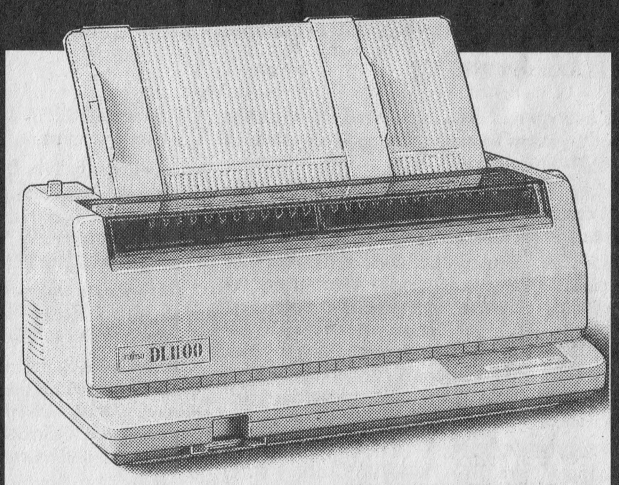
DL 900 är den perfekta 24-nålars matrisskrivaren för dig som studerar eller jobbar hemma.

Eftersom den smarta uppbyggnaden av skrivaren gör att den tar upp ett minimalt utrymme, får du massor med plats över på hemmakontoret – både DL 900 och DL 1100 är bland marknadens klart minsta matrisskrivare.

Både DL 900 och DL 1100 kan skriva ut på en bredd av liggande A4-format, vilket gör att de blir näst intill helt idealiska för dig som jobbar med kalkyler o dyl.

DL 900 kostar ca 3.490:- men trots det låga priset har vi inte gjort avkall på varken kvalitet eller precision. Tack vare vår stora satsning på utveckling, är våra skrivare ett klart bättre alternativ än någon annan skrivare på marknaden inom samma prisklass.

Fujitsus skrivare håller vad de lovar !



DL 1100 är en 24-nålars matrisskrivare för dig som vill ha möjlighet till färgutskrifter. Tabeller, kalkyler mm får ett ordentligt lyft när du jobbar i färg. DL 1100 kan redan vid köpet fås med färgutskrift, eller om du så önskar, uppgraderas vid ett senare tillfälle.

Den starka genomslagskraften hos skrivarna gör dem idealiska för fakturor, rapporter mm. Ett antal fonter som tillbehör gör att du kan variera dina layouter på ett snyggt och kreativt sätt. Dessutom finns möjlighet att köra ut streckkoder.

Grundinställningarna på alla våra skrivare kan, genom vårt setup-program, på ett mycket bekvämt sätt styras direkt från datorn. Inget mer ödslande med tid när du skall byta fonter eller ändra utskriftsparametrar mm.

DL 1100 kostar ca 4.490:- i monochromt utförande, vilket gör den till den absolut mest prisvärda matrisskrivaren med färgmöjlighet på marknaden idag.

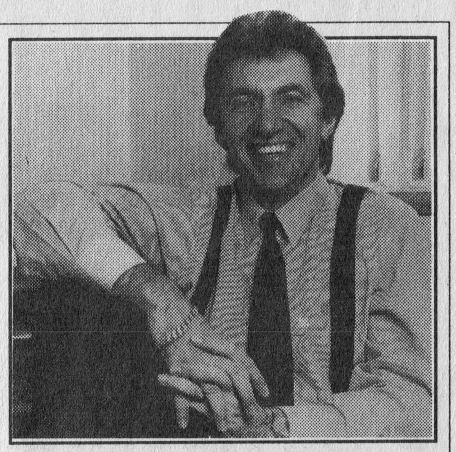
FUJITSU

FUJITSU NORDIC AB

Torggatan 8. 171 54 Solna. Tel 08-7647690. Fax 08-280345. Telex 13411 FNAB

TECMAGIK -

UTVECKLARE AV SEGAPRODUKTER



Tim Chaney

Tecmagik är ett företag som det förmodligen kommer att talas mycket om i framtiden. De är s.k. tredjepartsutvecklare för Segas maskiner och i skrivande stund pågår förhandlingar mellan företaget och Segas Svenska representant, Playmix. När förhandlingarna är klara kommer en mängd intressanta produkter att nå Sverige. SHNs Derek dela Fuente for till Birmingham och träffade företagets Europachef Tim Chaney och hans assistent Nikki Hemming

En intervju som denna måste naturligtvis börja med frågan om Tecmagik, företagets bakgrund och profil?

Tekmagik är ett nystartat tredjeparts företag för Segas Master System. och firmamärket in-registrerades i september 1990.

Vi som styr företaget har dock samarbetat med Japanska SEGA i mer än fem år. Vi har arbetat via ett företag vid namn International Development Group (IDG) i såväl Europa som USA. IDG har varit SEGAs ende representant i Europa sedan 1987 och har bl.a. ansvarat för de beslut som ledde fram till att Virgin blev SEGAs europeiska distributör.

Vem grundade företaget och vem leder det i dag?

Manlio Allegra (USA) och Tim Channey (UK) bildade bolaget. Tim har mer än tio års erfarenhet av branchen. Mellan 1981 och 1985 arbetade han som Controler på Commodore. Mellan 1985 och 1989 hade han en ledande ställning på US Gold.

Manlio arbetade bl.a. med marknadsföring på Atari International mellan 1981 och 1984. Han var också då med och grundade Atari i Italien.

1984 grundade han IDG som bl.a. har haft ansvaret för att förmedla licenser till myntmaskinsspel som NAMCO, SEGA, CAPCOM och Atari Games. IDG är i dag marknadsledande och har publiserat klassiker som Gauntlet, Out Run, Leaderboard, Afterburner, Thunderblade, Strider, Ghouls n Ghosts m.m.

Vilka är Tecmagiks mål i dag?

Vi bildades i syftet att bli SEGAs ledande producent av spel. Skulle vi misslyckas med detta så vill vi i alla fall att det skall vara ett stort gap mellan oss och nummer tre.

Ni har kontor i såväl USA som i Storbrittannien. Har kontoren separata funktioner?

Jo då, de olika kontoren arbetar med olika saker.

Nikki Hemming

Här i England sysslar vi mest med försäljning, marknadsföring och PR för Europa och Australasien. Vi sysslar också med en smula Golf och Gamegear.

Vårt amerikanska kontor är ansvariga för produktutveckling. De arbetar också med SEGA Genesis (Mega heter den i Europa) och de behärskar också skidor och surfing.

Det finns de som är förvånade över att ni enbart arbetar med SEGA Master System. Det är ju i alla fall ett system på nedgång.

Jag kan inte hålla med om det. Mellan 1987 och 1990 såldes det över 1 miljon Mastersystem i Europa vilekt gör att det finns 1.5 miljoner Mastermaskiner i hemmen just nu. Vi räkan med att den siffran skall fördubblas under 1991.

De första tre titlarna till Master blir Populous, Pac Mania och Beast. Var det svårt att få dessa rättigheter och vad sa SEGA om saken?

SEGA har veto i frågan och kan alltså stoppa ett spel om de känner att det inte lever upp till kvalitetskraven. Det är också en fråga om balans mellan olika typer av spel. 3 Fotbollspel och ett pusselspel under ett kvartal skulle t.ex. vara ett exempel på en dåligt balans.

Det blir alltid hårda, långa och dyrbara förhandlingar speciellt om man som vi bara vill arbeta med det bästa materialet.

Vad anser ni om standarden på de Europeiska spelen kontra de som kommer från USA och Japan?

I motsats till många andra så anser vi att de Europeiska spelen håller god klass och i många fall är betydligt bättre. Ryktet om den dåliga kvaliten på spel utanför USA och Japan har förmodligen sin grund i rädsal för konkurens.

I Japan lägger man ned stora resurser på att få de slutgiltiga produkten helt perfekt och kostnaden betraktas som ett mindre problem medan man i Europa har bestämt såväl tid som budget i förväg. Kommer Tecmagik att konna konkurera med detta?

Vår schema bygger helt och hållet på det japanska sättet att arbeta med tidsplanering och kvalitetsprinciper. Ett konsollspel har betydligt längre livstid än ett datorspel och därför kan vi investera mer i dessa.

Varifrån kommer era programmerare och var de besvärliga att hitta?

De kommer från mängder av olika ställen och urvalsprincipen var mycket strikt.

Vi letar dock alltid efter nya talanger, så finns det några Z80-programmerare som vill arbeta för oss i Californien en längre eller kortare tid så kan de väl höra av sig.

Hur tror du att dator och konsollmarkanden kommer att se ut i framtiden?

Vi tror att marknaden kommer att expandera något helt fantastiskt på konsollsidan. SEGAs försäljningssiffror är ett gott bevis på detta.

Vi tror också att datormarknaden kommer att krympa på bekostnad av konsollerna. Konsollspel är en mycket mer tydlig massprodukt med ett massivt stöd från de större butikerna och en enorm marknadsföring med TV-reklam etc. Konsolltillverkarna är också väldigt stora företag med kraft skapa en marknad.

Om jag, idag, hade ett hemdatorföretag och inga kontakter på konsollsidan så skulle jag plocka ut alla mina pengar och flytta till Brasilien.

Hur pass viktig är massmedia för att ett spel eller ett företag skall få rätt framtoning och profil?

Massmedia är mycket viktigt och det är också viktigt att få goda recensioner på spel med hög kvalitet.

Det är svårare att skapa en företagsprofil och det är inte heller lika viktigt på konsollsidan.

I modebranchen t.ex. så är det ju modeskaparna som får all äran, inte kläderna. Hos oss är det tvärt om. Det är våra produkter som skall bedömas, inte vi själva.

Det är alltid svårt att inte hitta en företagsprofil som inte retar någon. Är man strikt och korrekt kan man betraktas som snobbig och är man mer avspänd så kan man betraktas som en tönt.

Man måste vara medveten om att ens egen uppfattning av sig själv inte alltid stämmer överens med andras.

Har ni några nya ideér till Master?

Våra tre första spel till Master spränger de gamla gränserna vad beträffar maskinen. Vår målsättning är inte bara att ha nya ideér utan också att skapa en ny standard på maskinen.

Kommer ni att börja tillverka spel till Megan eller till Nintendos Superfamcom?

Vi tittar redan nu på Mega men vi vill vänta tills dess det finns c:a en halv miljon sålda exemplar så vi kan få bredast möjliga försäljningsbas.

Favoritspel? Konsoll?

Tim: Aztec Challenge är ett, Beach Head, Leaderboard, Arnold Palmer och Lemmings är andra.

Nikki:Lemmings, Mickey Mouse, Pang, Turrican I/II, Tetris/Klax

* AMIGA * PC * SPELSPECIALISTEN * ST * C64 *

AMIGA & ST

	AMI	AST
ISHIDO	299	
JACK N. UNLTD. 1MB	369	
TEST DRIVE II	349	299
PORTS OF CALL	299	
KICK OFF II	299	
DE LUXE STRIP POKER	249	249
EXTERMINATOR	299	299
W GRETZKY HOCKEY	369	369
PRICE OF PERSIA	299	299
UNSQADRON	299	299
WINGS	349	
BLITZKRIEG	399	
CORPORATION	299	299
FOOTBALL DIRECTOR II	269	
FUTURE WARS	299	299
F16 COMBAT PILOT	299	299
MIG29 FULCRUM	399	399
NAM	369	369
CENTURION	299	
CHUCK YEAGERS AFT 2.0	299	299
IMPERIUM	299	299
POWERMONGER	349	349
SWORDS OF TWILIGHT	149	
GREMLINS 2	299	249
TOURNAMENT GOLF	299	299
MEGA TRAVELLER 1MB	369	369
ELITE	299	299
DUNGEONMASTER	349	299
HEROQUEST	299	299
SWITCHBLADE II	299	299
BRAT	299	299
PREDATOR II	299	299
TMH TURTLES	299	299
COHORT	369	369
MERCHANT COLONY	369	369
ALPHA WAVES	329	329
METAL MASTER	329	329
SWORD OF SODAN	299	
BARDS TALE III	299	
DRAGON FORCE	399	
GENGHIS KHAN	399	
BLADES OF STEEL	399	
HILL STREET BLUES	299	299
LOOM	349	349
NIGHTSHIFT	299	299
SIM CITY	369	369
F19 STEALTH FIGHTER	369	369
M1 TANK PLATOON	369	369
RAILROAD TYCOON	369	369
RICK DANGEROUS II	299	299
WARLOCK THE AVENGER	299	299
DEJA VU II	299	299
MIGHT & MAGIC II	399	
DAMOCLES	299	299

Alltid de senaste spelen i lager !!

	AMI	AST
NARC	299	299
NAVY SEALS		299
NIGHT BREED	229	299
ROBOCOP II	299	299
BREACH II	399	
ULTIMA VI	369	
ARMOURGEDDON	329	
LEMMINGS	299	299
SHADOW OF THE BEAST	399	
UMS II	399	369
MUDS	299	
DRAGONSLAIR II	499	499
SECRETS OF MONKEY ISLAND	RING	
GODS	299	299
KINGS QUEST IV	399	399
POLICE QUEST II	399	399
BATTLETANK	499	499
KRIEGSMARINE	499	499
FACES: TETRIS III	299	
WARLORDS	299	
CURSE OF A SURE BONDS	369	369
EYE OF THE BEHOLDER	369	
RED LIGHTNING	369	369
SECOND FRONT	369	
FLIGHT SIMULATOR	499	499
HYDRA	299	299
HARPOON	369	
DICK TRACY	299	299
MURDER	299	249
GOLDEN AXE	299	299
JUDGE DREDD	249	249

PC

	Samma Pris 3.5 och 5.25
4D SPORTS BOXING	369
4D SPORTS DRIVING	369
CHAMPIONS OF KRYNN	399
ELITE +	499
F29 RETALIATOR	369
FINAL CONFLICT	299
GOLDEN AXE	369
GREMLINS II	369
HARPOON	499
KINGS QUEST IV	499
LEMMINGS	449
M1 TANK PLATOON	499
MIG 29 FULCRUM	499
PGA TOUR GOLF	299
NARCO POLICE	299
RED BARON	499
SILENT SERVICE	449
SORCERER GET ALL GIRLS	399
SPIRIT OF EXCALIBUR	449
TMN TURTLES	369
ULTIMA VI	449
WING COMMANDER	

Även NYTTOPROGRAM och HÅRDVARA !!

SEGA

AERIAL ASSAULT	369
CYBER SHINOBI	369
GOLDEN AXE	369
ULTIMA IV	479
AFTERBURNER II	429 MEGA
ESWAT	429 MEGA
GOLDEN AXE	429 MEGA
WONDERBOY III	429 MEGA

CBM 64 /128

	KASS	DISK
GREMLINS II	149	199
HUNT FOR RED OCTOBER	149	199
TMN TURTLES	179	229
SHADOW OF THE BEAST	299	299
CHAPIONS OF KRYNN		299
TYPHOON OF STEEL		349
LAST NINJA III	179	229
ESWAT	159	229
NIGHTSHIFT	159	229

MAC

	PRIS
AUTODUEL	399
GOLD OF THE AMERICAS	449
JACK NICKLAUS GOLF	549
STRATEGO	499

JOYSTICKS

WICO BATHANDLE	279
BOSS	179
SLICK STICK	99
TAC-2	179

BÖCKER

HINTBOOKS	FRÅN 99
CBM64 BÖCKER	FRÅN 99
AMIGA BÖCKER	FRÅN 149
SPELTIPS PÅ SVENSKA	RING

Detta är endast ett litet urval ur vårt STORA SORTIMENT.
Nya spel kommer in varje dag!
RING !!
Självklart erbjuder vi även NYTTOPROGRAM & HÅRDVARA till LÅGPRIS.
Beställ vår katalog.
Spelare, Hackers och Företagare ring din totalleverantör
W-Post Datasoft
Bara att lyfta på luren!
Tel 031 - 88 48 59 Fax 031- 88 38 73

ORDERKUPONG

MINSTA BESTÄLLNING 199KR Priset inkluderar moms ,frakt, PF och emballage.
Endast expeditionsavgift på 35kr tillkommer.
Vid beställning över 500kr bjuder vi på månadens bonusspel. Ring för information.

ARTIKELNAMN	DATOR	FORMAT	PRIS

NAMN .....

ADRESS .....

PNR/ORT .....

TEL. .....

Frankeras ej FRISVAR

FRISVAR

W-Post Datasoft

Box 86
435 22 MÖLNLYCKE

Telefon 031 - 88 48 59 Dygnet runt, Fax 031 - 88 38 73

Betala för 10 nr och du får

11 för 175:-!

Ta chansen! Aldrig förr har du fått så mycket datorläsning till detta pris!

Gillar du datorer?

Då är Svenska Hemdator Nytt den rätta tidningen för dig! Under 1991 kommer vi ut med elva nummer och den som vill göra ett klipp börjar prenumerera NU!. Det är nämligen så att de som börjar sin prenumeration före nr 6/91 kommer att få nr 6 1/2 av bara farten! ELVA nummer för bara 175:-!! Detta är ett tillfälle som inte återkommer.

Detta erbjudande gäller för ALLA som betalar sin prenumeration FÖRE DEN 13 JUNI 1991

Varje nytt nummer av Svenska Hemdator Nytt innehåller massor av läsning för den hemdatorintresserade, oavsett vilken dator han/hon har. Vi har särskilda sektioner för ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64, PC, MACINTOSH, MSX och SPECTRUM.

Vi har även sidor för den som gillar spelkonsoller. I varje nummer har vi dessutom flera sidor med spelrecensioner, speltips och nyheter. Prova oss! Du kommer garanterat att fortsätta!!

Klipp ut eller kopiera av talongen här nedan, lägg den på närmaste brevlåda och nästa nummer av SHN kommer att skickas till dig, direkt i din brevlåda över en vecka innan tidningen finns ute i butikerna

☐ **Ja, jag vill prenumerera! Skicka mig nästa nummer samt ett inbetalningskort på 175:- för en prenumeration 10 nr framåt inkl. porto och moms.**

Om jag bara betalar före den 13 Juni kommer jag även att få nr 6 1/2 = totalt 11 tidningar.

Fyll i uppgifterna här tydligt. Texta gärna, tack!

Har du prenumererat tidigare ☐ **Ja** ☐ **Nej**

Vilken dator använder du? _____

Vilket år (endast årtal) är du född: _____

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort _____

Tel.nr: _____

_____

(Målsmans underskrift om du är under 16 år)

Svenska HEMDATOR Nytt

Frankeras ej
Mottagaren betalar portot

SELDA MEDIA AB

Svarspost
Kundnummer 410 130000
448 23 Floda

ARKAD

"SLETEN"....

ARKEJD NJOS

Domark slår till igen

Det kommer mängder av nya spel från detta spelföretag med säte i Putney. Inga fler spel om 007 är igörningen men det är väl inte många som sörjer över det.

MiG-29M SuperFulcrum

Det går ryktem om att den sovetiske flygplansdesignern Mikoyan är nästan färdig med konstruktionen av det nya MiG-29 Fulcrumplanet. Allt är mycket hemligt man man tror att det skall visas på flygmässan i Paris till hösten.

Om det nu är så hemligt så kan man kanske fråga sig hur Domark har lyckats nysta fram de detaljer som behövs för att göra en ny flygsimulator runt detta plan. Tillsammans med programmeringsteamet Simis har man dock lyckats med att plocka fram såpass många detaljer att programmet kan vara färdigt när planet för första gången flyger över västerländsk mark.

Även om SuperFulcrum är baserad på den gamla MiG-29an så skiljer den sig från föregångaren. Såväl cockpiten (*Vad hette det sa du? - Attle*) som instrumentpanelen är omgjord. De gamla analoga instrument-en är borttagna och ersatta med ett tredelat videosystem där piloten kan plocka fram den information han behöver.

I oktober kommer denna simualtor och de som redan köpt MiG 29 kan uppgradera för en billig penning.

Harrier Assault

Det verkar vara läge för Domark och flygsimulatorer.

Simis arbetar inte bara på Fulcrumprojektet man är också i full färd med att plocka fram en simulering av Amerikanska marinkårens VSTOLplan. Harrier Assault skall det heta. Förmodligen kommer den under nästa år någon gång men förutom de vanliga märk-ena som Amiga, ST och PC så kommer den också att göras i en version för Archimedes

Euro Football Champ

I samarbete med Taito har nu Domark bestämt sig för att släppa Euro Football Camp.

Spelet kommer i mitten av nästa år och det kommer att släppas samtidigt som fotbollsEM inleds.

Spelet blir avsett för en eller två olika spelare och låter dem mötas i ett antal utslagsmatcher tills dess endast vinnaren återstår.

Precis som i verkligheten alltså.

Det är så man känner sig efter en vecka i London. Detta är den kolumn ni inte fick läsa i förra numret - av kända skäl.

Fredagen den 19 April satte sig undertecknad på tåget till Haywards Heath för att göra ett kort besök hos Mindscape. Något reportage stod tack och lov inte på dagordningen. I stället skulle vissa missförhållanden rättas till. Tidning hade inte fått några recensionsexemplar av spel på mycket länge. Man saknar Ultima I - VI och Bitmapparna har ju börjat distribueras via Mindscape så det var extra viktigt att få kontakt.

Att besöka ett företag som detta kändes nästan som att komma hem till redaktionen i Floda. *(HEM???! Ta inte i så att du... Jag VET att du jobbar för mycket/Red)* Man höll till i ett gammalt herrgårdsannex mitt ute på landet. Närmaste granne var en bonde som höll får och lamm som stod och bligade in genom företagsfönstren. Förmodligen gillade även de spelet Gods från Bitmap Brothers.

Det var mängder av nya och gamla spel man visade upp och ett absolut löfte gavs att nu skall tidningen förses med material. Få se vad som händer...

Så ser den behagliga vardagen ut för en spelredaktör. Nu är man tillbaks i selen och skall ha ett nummer färdigt åt er läsare som, mot alla odds, skall innehålla en intelligent, välformulerad och lättläst ledare. Få se vad som händer...

Apropos Mindscape så kan jag inte låta bli att nämna en produkt som vi tog upp i form av en separat artikel - The Miracle. Läs i förra numret om denna lilla pianolärarinna i form av Nintendospel och Keyboard som var en av de mest spännande produkterna.

Om ett läroprogram i pianospel var bland de mest spännande produkterna så kan ni ju tänka er hur resten av mässan såg ut. Det var som om någon hade dragit luften ur en ballong.

Ett England i kris

England upplever just nu en av de värsta ekonomiska kriser som landet genomgått och utanför mässområdet var Londons gator fulla av hemlösa, inlindade i gamla sovsäckar - en stor del av dessa hade dessuom TBC i långt framskridet stadium. Kontrasterna i landet är starka. Detta sågs tydligast när man satte sig på järnvägen ut till det gamla hamnområdet Docklands. Här har det vuxit upp ett jättelikt område av gigantiska skyskrapor i stål och glas.

De flesta kontoren står dock tomma - ingen har råd att hyra in sig i dessa kolosser. Man gör också lätt en jämförelse med Mindscapes fåromhägnade kontor. Jag vet ju för min del var jag skulle föredra att arbeta - inte i Docklands i alla fall.

Den ekonomiska krisen slår hårt mot företagen och veritabla gissningslekar pågick om vilket företag som skulle bli det nästa att möta den fruktade konkursförvaltaren. Ingen nämnd, ingen glömd.

Lösningen: Konsoller

I ett sådant läge letar man lätt efter alternativa inkomstkällor och lösningen för de flesta verkar vara konsollmarknaden. Det är ingen överdrift att säga att ungefär hälften av allt utvecklingsarbete i dag sker på konsollsidan. Vad man räknar med är att förlusterna från piratkopieringen skall minska till den grad att det motiverar ett fortsatt engagement i spelbranchen.

Att sedan även konsollmarknaden har sin pirater var en kunskap som inte alla verkade känna till. Förmodligen kan denna insikt komma som ett bryskt uppvaknande.

Jag börjar dock tycka synd om de spelare som ensidigt satsat på sina datorer. Det kommer inte att dröja länge innan den flod av datorspel som i dag strömmar ut på marknaden har krympt ihop till en tunn rännil.

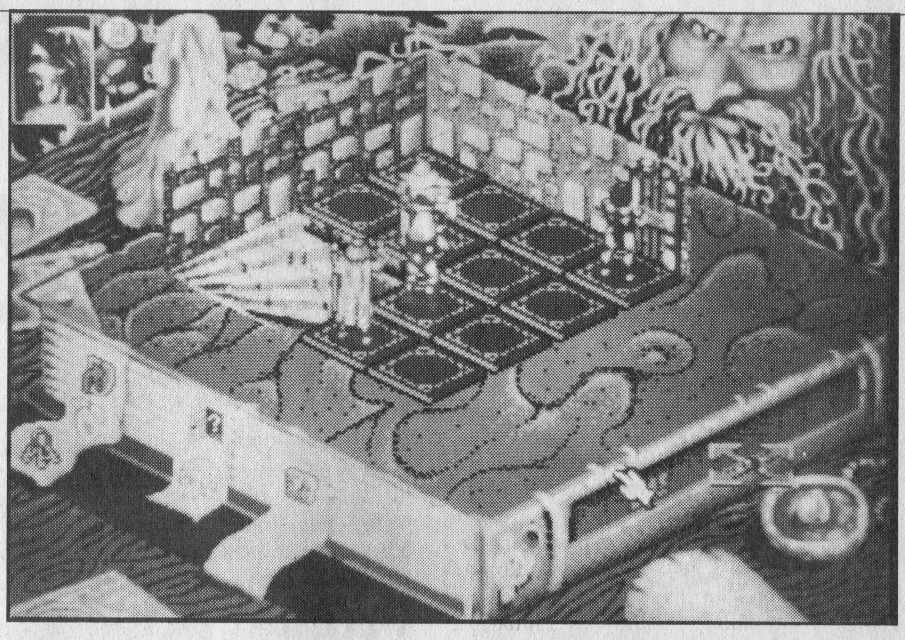
Det är bl.a. därför som Konsollidérat, numera, kan betraktas som ett fast inslag i SHN. Det är alltid en tidnings uppgift att hålla blicken fäst framåt. Framtiden tillhör konsollerna. och det är vår uppgift att se till att SHN blir Sveriges främsta forum för spelare - oavsett om man använder sig av datorer, konsoller eller fickspel.

Detta innebär naturligtvis inte att vi kommer att överge datorerna men förmodligen kommer den framtida marknaden att bli mycket uppdelad där spelarna kommer att vara hänvisade till konsollerna och de som behöver ordbehandlare eller bara gillar att programmera kan ha sina datorer till detta syfte. Skall man hårddra resonemanget så kommer demos till Amiga och spel till Megadrive - övriga märken inte nämnda men ihågkomna.

Vi ses över datorer & konsoller

Clas

FAKTA:	
Titel:	Hero Quest
Tillverkare:	Gremlin
Datorer:	Amiga, ST
Version i test:	Amiga
Testare:	Clas



Hero Quest

Jodå, nog var det Hero Quest som prydde framsidan av SHN för ett par nummer sedan.

Vissa trodde då att det var Sierra-spelet vi recenserade eller snarare tog en en förhandstitt på, men så var inte fallet.

Det var brädspelet från MB som Gremlin har konverterat till datorformat. Nu är spelet klart och det är dags att ta en titt på den slugiltiga produkten. Denna skiljer sig nämligen såpass markant från den förhandsversion som vi fick till tidningen så att en formell recension också behövs.

Att konvertera brädspel är en svår konst. De flesta spel som ex Monopol eller Cluedo blir lätt lite tjötiga om alla skall sitta och glo på skärmen samtidigt.

Så är, tack och lov, inte fallet med Hero Quest. Konverteringen har gått bra och spelet utnyttjar datorn möjligheter till att förbättra spelidén. Det är ju inte alltid man har en spelledare till hands och då kan det vara proaktiskt med en dator som sköter spelets "bokföring".

Man håller sig mycket strikt till de äventyr som finns, vilket är såväl en försom nackdel. Fördelen är att det är lätt att känna igen sig och att komma in i spelet.

Nackdelen är att Hero Quest blir väldigt enkelt för dem som spelat brädspelet.

Grafiken är av tredimensionell isometrisk typ och fungerar väldigt bra. Det är inte bara en massa monster som dyker upp i rummen. Alla de möbler man vant sig vid finns också med. Jag har inte stött på sträckbänken än men den som vänter på något gott...

Det enda jag känner mig en smula frågande inför är musiken. Samplingarna är hyfsade och det finns en liten enveten melodi som ligger och surrar i bakgrunden men detta räcker inte.

Jag hade gärna sett några stämningsförhöjande ljud och pampiga melodier.

För övrigt är Hero Quest ett småputtrigt spel. Det innehåller inga arkadsekvenser utan får väl förmodligen sorteras in i strategispelsfacket. Som sådant är det inte avancerat men ack så trevligt och hurpass många spel kan man säga det om.

Clas

BETYG:	
Grafik:	85
Ljud:	65
Spelvärde:	85
Värde för pengarna:	80
Medel:	78.75

Gods

Det finns spel som är läckra som semlor eller gräddbakelser. De är också lika beroendeframkallande. Man bara glufsar och glufsar i sig och kan egentligen aldrig få nog.

Bitpmapparnas senaste spel, Gods, är ett av dessa. Grafiken är maffigt mullig och ljudet är ett rent frossande i välgjorda effektljud och välskrivna melodier.

FAKTA:	
Titel:	Gods
Tillverkare:	Bitmap Brothers
Datorer:	Amiga, ST
Version i test:	Amiga
Testare:	Clas

Bakgrundshistorien är inte mycket att orda om. Det gäller att visa sin värdighet genom att befria ett slott från diverse oknytt och detta gör man i genom att klättra på stegar och hoppa mellan plattformar och dessutom beskjuta motståndarna med diverse vapen.

Detta låter som ett typiskt standardspel och i händerna på några programmerare utan Bitmapparnas skicklighet så hade Gods blivit ytterligare ett dussinspel i raden.

Genom att göra spelet genomarbetat och förse det med mängder av klurigheter så har man skapat ett spel som verkligen går utanpå det vanliga.

Ett av de mest sympatiska dragen hos Gods är klurigheterna. I många spel börjar de finurliga fällorna och de galna gåtorna dyka upp efter ett par tre nivåer. I Gods kommer de redan från start. Ofta händer de mest egendomliga saker - fast man vet inte varför. Jag har hittat skatter och mat, nycklar och kistor, monster och ädla stenar på de mest egendomliga ställen. Jag tror att man kommer att diskutera fällorna och knepen i Gods mycket länge. Ni som hittar sällsamma ting får gärna skriva hit.

Något jag bara nämnt i förbigående är musiken i spelet. Låten som spelas vid inladdningen är skriven av en grupp kallad Nation XII och kommer musiken på skiva, vilket inte är helt otroligt, så har Nation XII en trogen köpare i mig. Till att börja med så får jag väl spela in soundtracket på bandspelare. Jag har hört talas om folk som går runt i arkadhallar och spelar in låtar från myntmaskiner och samlar på dessa.

Jag har inte hört någon bättre spel-låt så musiken från Gods kanske vore en bra början till en samling med spelmusik.

Förmodligen kommer Gods att knäckas av någon som tror att han gör världen en välgärning genom att spelspridare runt världen. Hoppas bara att denna person inte befinner sig i min närhet. Via Gods har jag fått mängder av ideér hur man behandlar motståndare.

Gods är spelet man bör köpa. Jag rankar det som personlig arkadspelsfavorit under 1991.

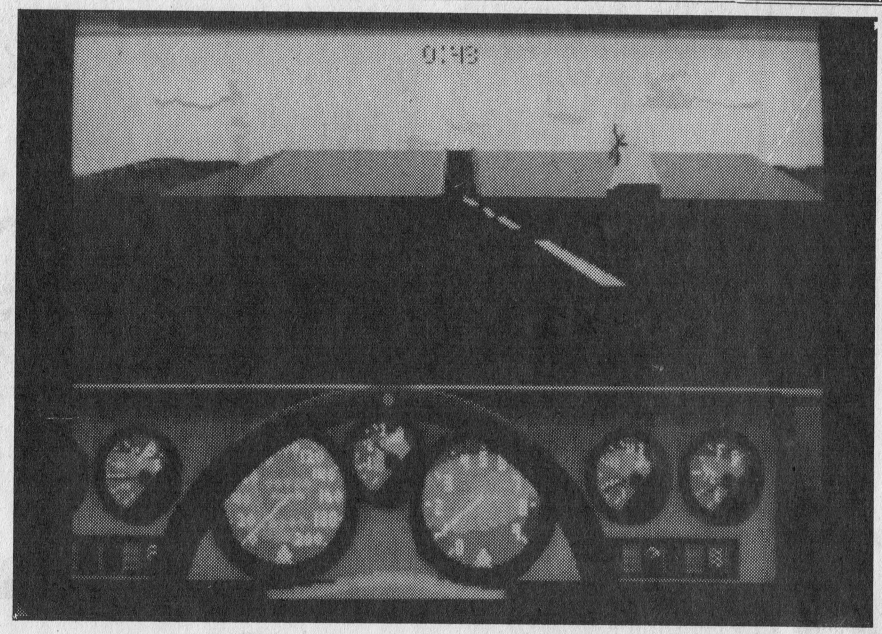
ST-Versionen

Ovanligt nog så anlände Gods även i en ST-version. Det vanligaste numer är ju att producenterna endast skickar ut Amigaversionen.

När man ser Gods på ST så förstår man varför.

Alla trevliga samplingsljud är borta och grafikens mångfald av färger är reducerad till några raster som i och för sig är snygga, men inte går det upp mot Amigan.

FAKTA:	
Titel:	4D Sports Driving
Tillverkare:	Mindscape
Datorer:	ST, Amiga
Version i test:	Amiga
Testare:	Paul



4D Sports Driving

Vektorer, vektorer, överallt vektorer.

Vem har inte drömt om ett racerspel där du kan göra ALLT. Inga snuskigheter här om jag får be, Attle. Tja nåväl allt som kan göra med en bil då. 4D Sports Driving tangerar det omöjliga, dvs att få mig att spela ett bilspel mer än en gång annat än under tvång.

Du börjar med att välja bana och bli. Det är inte alltid den snabbaste som fungerar bäst på banan. Hopp, broar, tunnlar och loopar är bara några av hindren som möter dig på banorna. De flesta hinder kan du undvika genom att köra av vägen och fortsätta tills du är förbi. Men ta dig i akt datorn håller reda på vad du hittar på. Påbackning av resultattiden är fuskarens lön. Elva häftiga bilar att välja på. Alla med egna egenskaper. Vill du ha roligt bör du pröva en GTO på isigt underlag. Eller varför inte knuffas lite grann med någon av offroad modellerna. Du har att välja på att tävla mot klockan eller mot en datorförare det är bara att välja motståndarens kvalitet och körstil.

Hela loppet spelas in och efter loppet kan du hantera inspelningen som en vanlig videofilm - spola, stega eller spela upp. Dessutom går det bra att spara - fungerar som en save, börja köra igen från vilken punkt som helst i inspelningen, ändra kameravinklar helt efter egen smak. Videofunktionen hör till det bästa jag sett när det gäller replay funktioner, ett mål för andra företag att nå. Olika kameravinklar har använts förr men inte så flexibelt.

Skulle inte de medföljande banorna vara nog finns det en "Track editor" där du kan ändra gamla banor och skapa nya. Varför inte en isig bana med ett antal hopp efter varandra eller en lång smal bro för och en duktig raksträckeförare för lite "TRONkänsla". Editorn är lite knölig men resultatet blir med lite tålamod och fantasi mycket gott. Fläska på med specialeffekter eller konstruera en traditionell Formel 1 bana, valet är ditt.

För många är ordet vektorgrafik något fult, lite misslyckat men 4D Sports Driving behöver inte skämmas för sig. Jag har sett betydligt sämre effekter med sk traditionell grafik. Realismen och spelkänslan har definitivt inte blivit lidande här, tvärtom. Gäller bara att komma ihåg att vara lätt på gaspedalen när man kör till jobbet morgonen efter en spelkväll.

BETYG:	
Grafik:	90
Ljud:	80
Spelvärde:	85
Värde för pengarna:	85
Medel:	85

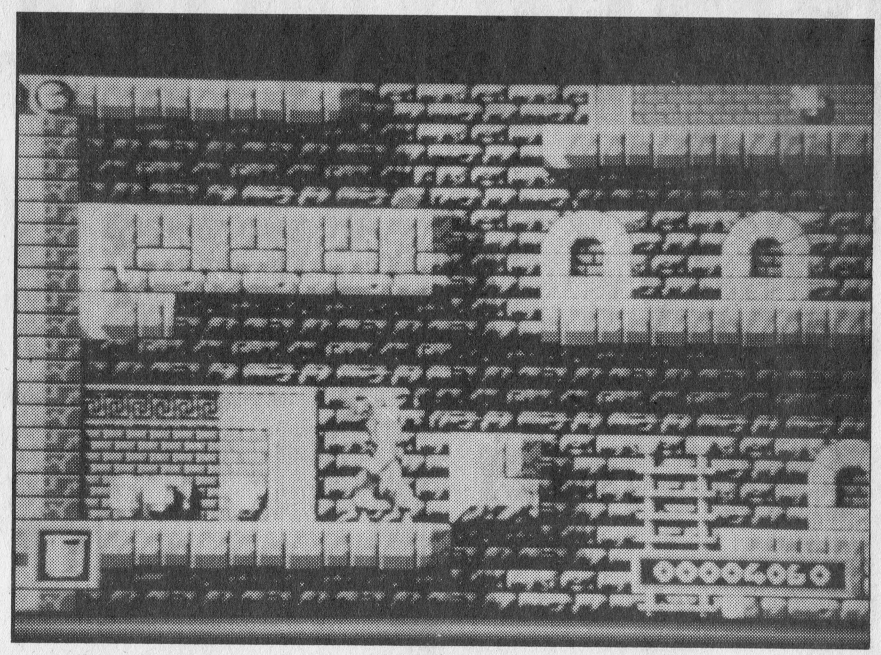
Det enda man lyckats behålla, och det med den äran, är den maffiga introduktionsmelodin.

"Into the Wonderful" är en låt som bara växer med varje genomlyssning. Snyggt!

Kanske man inte skall jämföra datorer på det här viset. Det kanske vore lämpligare att jämföra ST-versionen av Gods med andra ST-spel.

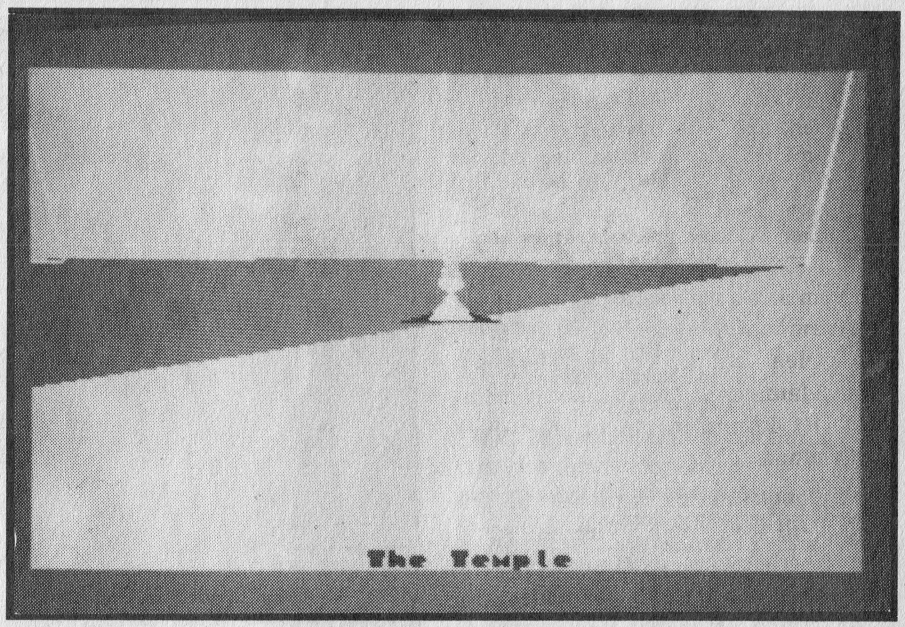
Då framstår Gods som ett av de snyggaste spel jag hittills sett på Atarin. När det blir läge att summera 1991 så kommer detta spel att framstå som en av de stora ljuspunkterna under året. Köp, spela, njut men cracka eller swappa inte spelet. Detta är alla Ataridägares möjlighet att visa att detta är den sorts spel som vi vill ha till vår maskin.

Clas



BETYG:	
Grafik:	97
Ljud:	93
Spelvärde:	100
Värde för pengarna:	95
Medel:	96.25

Fakta	
Titel:	Alpha Waves
Tillverkare:	Infogrames
Datorer:	Amiga, Atari ST & STE, PC
Version i Test:	Amiga
Testare:	Henrik Mårtensson



Alpha Waves

Alpha Waves är ett försök att skapa en ny New Age-inspirerad (vad nu det betyder, egentligen) typ av spel. Uppsåtet må vara gott, men Infogrames har med Alpha Waves inte riktigt nått ända fram.

Enligt handboken skall du "Ge dig av på en uptäcktsresa, driva på en skimrande tidvattenvåg av rörelse och färg." Lite mer prosaiskt, så gäller det att utforska ett universum bestående av 256 rum där det finns diverse olika objekt utplacerade.

Dörrarna mellan de olika rummen är placerade ganska högt upp, så du får hoppa mellan de olika objekten i rummen för att kunna ta dig till en dylik. Allt sker i 3D.

Grafiken är skaplig, fyllda polgoner, och animationen snabb, men det är ganska långt ifrån de skimrande tidvattenvågorna. Det blev inte tillstymmelse till den hallucinatoriska upplevelse som utlovades i blurban på baksidan till spelkartongen.

På plussidan ligger att spelkontrollerna är föredömligt enkla och att uppdateringen av grafiken är snabb. Också ett plus att man kan vara två som spelar och att man kan stänga av poängräkningen och bara vandra från rum till rum. Det var faktiskt kul i början att ströva omkring, men det blev lite tråkigt när (nästan) ingenting hände. Bättre ljudeffekter hade förstås också kunnat göra en del, som det nu var, blev det inte mycket mer än några sproing- och klonk-ljud här och där.

PC-versionen (!) skall enligt manualen ha musik också, något som saknades i versionen jag testade. Synd! (Vad är det för typer som gör musik till PC-versionen, men inte till Amiga och Atari ST?) Nice try, but no cigar!

Betyg:	
Grafik:	80%
Ljud:	40%
Spelvärde:	60%
Värde för pengarna:	50%
Medel:	56%

ARNHEM

The "Market garden" operation

FAKTA:	
Titel:	Arnhem
Tillverkare:	CCS
Datorer:	Spectrum, Amiga
Version i test:	Amiga
Testare:	Paul

Våg efter våg av flygplan släpper sin last av män och utrustning. Glidflygplan landar och ut strömmar män redo att kämpa och dö för ett fritt Europa. Något senare öppnar 350 pjäser eld mot fienden. "Operation market garden" har börjat. Planen är att de luftburna styrkorna skall säkra ett antal broar för att underlätta markstyrkornas framryckning. Målet, att nå ARNHEM och överflygla Siegfriedlinjen. Klarar vi detta är kriget slut före jul. Motståndet kommer vara svagt.

BETYG:	
Grafik:	70
Ljud:	--
Spelvärde:	95
Värde för pengarna:	85
Medel:	83

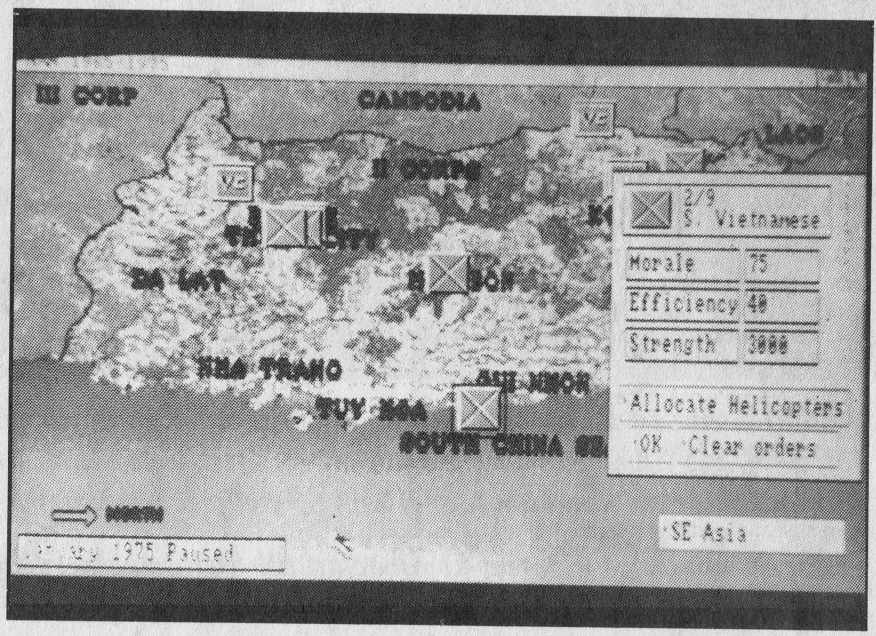
Vackra ord men verkligheten var annorlunda. De luftburna styrkorna landade mer eller mindre i armarna på en stark fiendestyrka bestående av bla två SS- pansardivisioner. Marktrupperna var tvungna att rycka fram på en enda väg där de hela tiden mötte starkt motstånd och inte kunde utnyttja sin numerära överlägsenhet. I verkligheten slutade operationen som ett blodigt misslyckande. Tusentals döda, sårade och tillfångatagna. Kanske kan du ändra på detta.

ARNHEM är en härlig nostalgitripp för både nybörjare och veteraner i krigsspelarkåren. (*Men inte för dem som var med -Attle*) Nybörjaren uppskattar de få kommandona och enkelheten i truppförflyttning, anfall och försvar. Veteranen vill nog ha fler valmöjligheter men kan säkert ändå uppskatta enkelheten och det faktum att det "bara" ca 8 timmar att spela hela operationen. Kartan är betydligt snyggare än den gamla och spelmekaniken förbättrad.

AI-delen av programmet verkar dock vara ganska oförändrad. Den duger bra för en nybörjare men kan knappast kallas utmaning av de lite mer erfarna spelarna. Datorn verkar dock inte fuska vilket man ex kan råka ut för i spel från SSI. Som vanligt är det roligare att vara två eller tre när man spelar även om det tar längre tid. Det man saknar är överblick. Det borde inte varit svårt att lägga till bättre scrollningsmöjligheter och någon form av resultattavla mellan turnerna. Men man kan inte få allt... Spelet

Fakta

Titel:	NAM 1965-1975
Tillverkare:	Domark
Datorer:	Amiga, Atari ST, PC, Macintosh
Version i Test:	Amiga
Testare:	Henrik Mårtensson



NAM *1965~1975*

'Nam är ett strategiskt krigsspel om Vietnamkonflikten åren 1965-1975. Du tar rollen som USA's President och överbefälhavare. Målet är att förhindra att kommunisterna tar över Sydvietnam.

Dina motståndare har både militära medel till förfogande, Vietcong såväl som Nordvietnamesiska styrkor, men de har också socio-politiska vapen, dvs propaganda, att ta till.

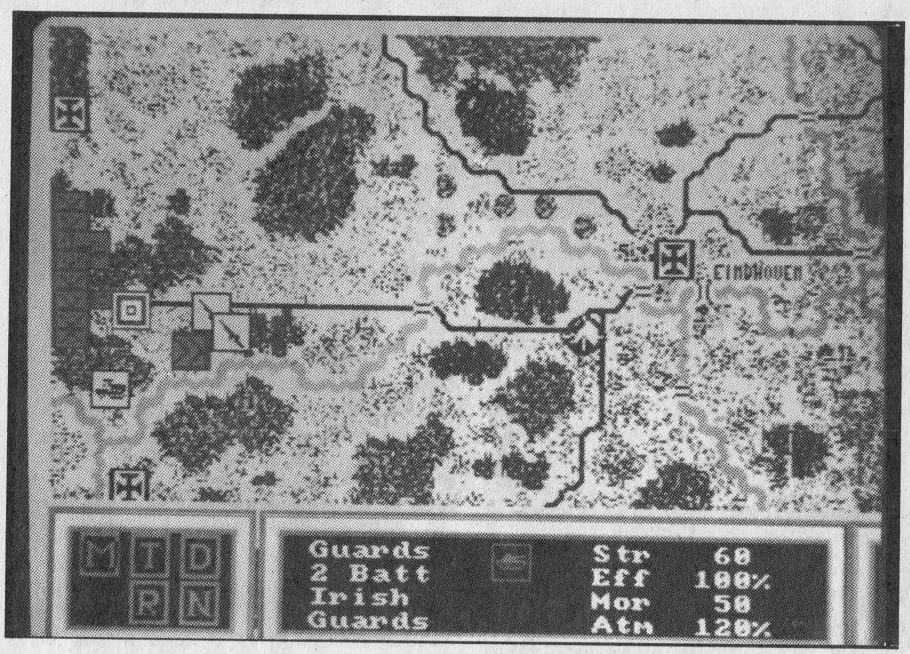
Du har begränsade resurser att sätta in, och vad värre är, du är tvungen att ta hänsyn till hemmaopinionen när du beslutar hur du skall använda dem. (Klarar du inte att bli återvald, är du finito i spelet.)

'Nam är oerhört detaljerat. Det gör att en spelomgång är en rejäl bit att sätta tänderna i. Det är inte lätt att vinna heller, även om handboken försäkrar att det skall vara (åtminstone teoretiskt) möjligt. Som alla avancerade krigsspel, med eller utan dator, är 'Nam svårt att överblicka därför att det är så komplext. Å andra sidan är spelkontrollerna vettiga, spelet är mus och menystyrt.

Jag ger också ett stort plus för att det inte är kopieringsskyddat och går att installera på hårddisk. För den som är intresserad av krigsspel, tror jag att 'Nam är en lyckad investering.

Betyg:

Grafik:	80%
Ljud:	-
Spelvärde:	80%
Värde för pengarna:	80%
Medel:	80%



kan styras med både mus och tangentbord. 5 olika scenarion och möjligheten att vara upp till tre spelare gör detta spel till gott köp. Både för nostalgikern och veteranen som avkoppling och för nybörjaren som ett första problemfritt steg på vägen generalens eklöv.

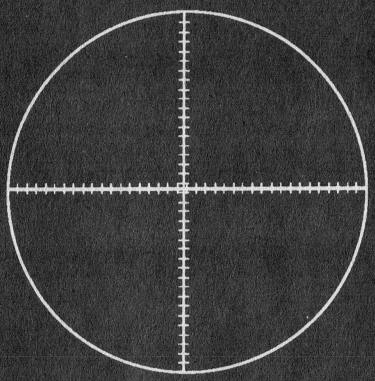
Hämnden är ljuv..

Från Millenium kommer spelet Chinto's Revenge, ett actionfyllt Beat-em-up-spel för ST och Amiga.

I spelet, som rymmer över 400 olika scener, labyrinter och fällor, skall du, såsom hjälten Chinto, utkräva hämnd för din familj som blivit mördad under ett gängkrig.

Spelet kryllar av kaststjärnor, knivar och yxor att kunna använda och för att du skall kunna hålla orken uppe finns även den undergörande roten Ginseng. I slutstriden mot den elake Dragon Lord visar det sig vem som är den starkaste av er. Chinto's Revenge kommer ut under Juli.

Ensam mot en stark fiende?



I SIKTE....

Hej

Nya sidor och nya rubriker är alltid kul att plocka in i tidningen. I Sikte är en sådan och här skall vi presentera sådant som är under utveckling och det som komma skall.

Vill ni läsare se det som en form av recenserande så är ni hjärtligt välkomna. Ni läsare får föresten läsa tidningen precis hur ni vill. Det finns t.o.m. de som betraktar våra tidigare förhandstittar av kommande spel som formella recensioner och det kan vi ju bjuda på.

Materialet här på sidorna kommer att till lika delar beså av material från Derek och de förhandstips som vi lyckas plocka programmerarna på.

Rodland - spel under utveckling

I september kommer spelet Rodland till Amiga, ST, Amstrad och C64. Det är Storm som producerar och detta kommer att bli ytterligare ännu ett spel på väg mot berömelsen. Kommande produkter som Big Run och Double Dragon III i all ära men förmodligen blir det detta spel som kommer att slå hårdast under hösten.

Spelet är en konvertering från myntmaskin och tillverkas av Ronald Pieket Wessrik vars tidigare spel Silkworm och SWIV inte är helt okända för den stora publiken. Derek fick möjlighet att förlja hans förberedande arbete.

Efter att ha tillbringat en vecka med att spela orginalspelet under ivrigt antecknande var det dags att att skissa de första spritarna och ta ett principbeslut och förbättringar som skulle ges 16-bitars versionen.

Bakgrunden och Spritarna blev dock identiska med de som finns i myntmaskinen. Man lyckades nämligen tota ihop ett konverteringsprogram som portade grafiken till en Amiga och förvandlade den till IFF-format. Man har avsatt 2 Meg endast för grafiken och för 8-bitarsmaskinen har man knött in alltsammans genom att skära ned på antalet färger.

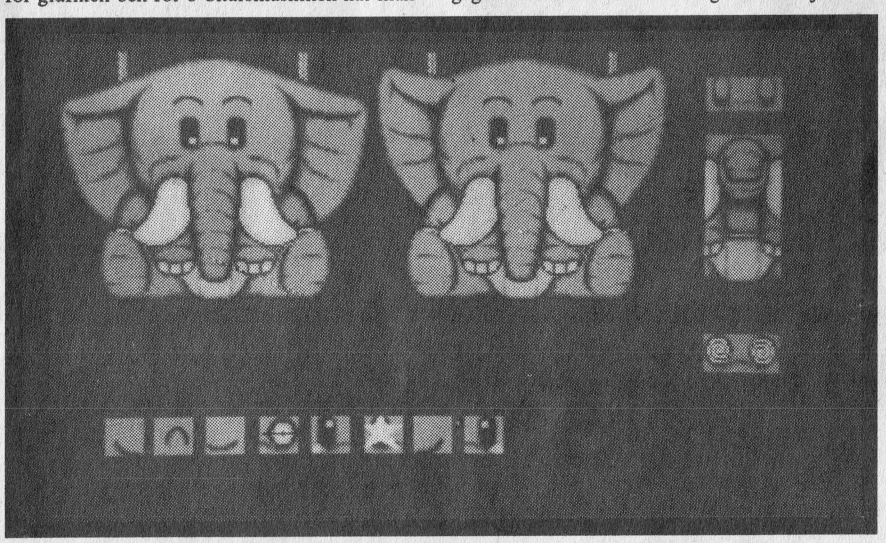
Efter det var det frågan om att ge motståndarna, fienden, en smula intelligens. (*Han kunde ha tatt Clas, så hade han varit säker på att det bara blivit en smula - Attle*) Dessutom behövs en kontrollpanel på högersidan vilken visar poäng, liv kvar och extra prylar. Denna finns inte med på orginalet.

Ljudet kommer att samlas direkt från maskinen men hemliga nivåer och rum kommer att läggas till.

Rod-Land är ett spel av samma typ som Rainbow Island - enkelt att spela och med rara spelfigurer som kämpar sig igenom mängder av nivåer och slåss mot vansinniga vidunder. Spelet består av 33 nivåer och värje nivå består av flera olika skärmar.

På vägen gäller det att plocka blommor, samla styrka och undvika några av de 13 olika kreatur (fiender) som befolkar spelet. Varje nivå avlutas också med en obligatorisk väktare.

Det enda som står till spelarens försvar är ett magiskt spö och ett par magiska skor. det gäller att begagna dessa så att man kan fånga fienden i jättelika löpsnaror som strömmar ut från trollspöt. Sedan dumkar man fienden i golvet -minst tre gånger. Datorspelet kommer att skilja sig från myntmaskinen genom att man måste dunka fienden i golvet. I orginalet räkte det med att skaka dem lite.



Fienden förvandlas då till en liten pil, vilken man kan kasta på fienden som då transformeras till en frukt vilken man plockar upp för att få extra bonuspoäng.

Bakgrundshistorien handlar om de små älvorna TAM och RIT och deras försök att befria MOM som sitter förslavad i Maboots Torn.

Några varelser som försöker stoppa dem är följande

Hajar:	Blåser dödliga bubblor
Polymorpher:	En slags muterad snigel som mest liknar en stor sovsäck. Den har dock en låååång dödlig tunga.
Sjöstjärnor:	Kastar bumeranger vilka studsar på kanterna.
Blobbar:	Vandrar omkring på känn men är dödliga vid kontakt.
Hummrar:	Klipper med sina gigantiska klor.
Kaniner:	Tja.... Det finns också mängder av vapen att ta till
Missil:	Dödar allt på sin väg om man använder den korrekt.
Super:	En studsande kula.
Revel:	Kan endast användas på slutet av varje nivå och avfyras i fyra olika riktningar och studsar tills dess den träffar något.
Bomb:	En helt vanlig explosion
Hyper	Rensar ut alla fiender men bara åt höger och vänster.

Rodland är ett ganska rakt plattformsspel som ligger ytterst nära orginalet inklusive intoduktionsserien där man ser hur MOM kidnappas av boven.

Spelet innehåller mängder av roliga animeringssekvenser. Som exempel kan nämnas den sekvens där en kanin står och drar en morot ur marken. Plötsligt blir han ilsken och sedan börjar han jaga spelaren.

SEGA® -SPECIALISTEN

Störst, Bäst och.... på Sega-postorder

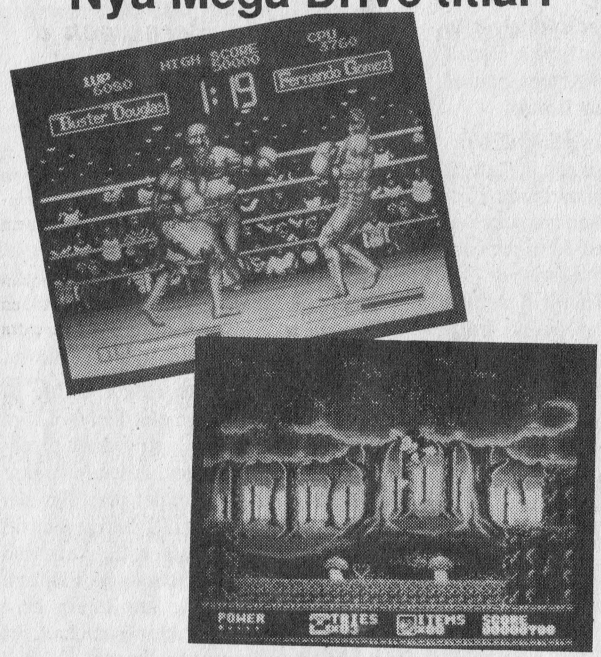
MEGADRIVE

Marknadens mest avancerade TV-spel. Nu till lägsta priset. Inkl. 1 spel: **1595:-**

SEGA MASTER

Fortfarande marknadens bästa 8-bitars TV-spel. Pris inkl. 1 spel: **695:-**

Nya Mega Drive titlar:



Super League Baseball	340:-
Arrow Flash	340:-
Cyberball	360:-
JP Douglas Boxing	360:-
Joe Montana Football	360:-
Rambo III	390:-
Twin Hawks	390:-
Crackdown	390:-
Burning Force	410:-
Phelios	410:-
Dick Tracy	440:-
Revenge of Shinobi	440:-
James Pond	550:-
Battle Squadron	550:-
John Madden Football	550:-
Fatal Labyrinth	(Juli)
Sonic the Hedgehog	(Aug)
688 Attack Sub	(Aug)
Flicky	(Aug)

Nya Mastertitlar:

S.R. Basketball	319:-
Psychic World	319:-
Summer Games	319:-
Golden Axe Warrior	369:-
Strider	(Juli)
Pacmania	(Aug)
Flicky	(Aug)

Ring eller skriv till oss så skickar vi fullständiga prislistor på hela Sega-sortimentet

ZIP ZAP AB

Högdalsgången 22
124 36 Bandhagen
Postordertelefon: 08-647 91 81

BÖCKER - FÖR HJÄLP OCH LEDTRÅDAR

Finns det något värre än att sitta fast i ett spel. Speciellt äventyrsspel brukar var en stötesten för de flesta. Man når en viss punkt och sedan är det kört. Då kan det vara bra att kunna luta sig tillbaka i fåtöljen med en god bok. Innehåller boken dessutom ledtrådar så är ju lyckan fullständig.

Först kall väl också sägas att denna genomgång inte är fullständig. Det finns med all säkerhet fler böcker. Detta är bara ett urval av de böäcker som dykt upp på redaktionen under det senaste året. Håll till godo!

Enskilda spel

De böcker eller häften som behandlar enskilda spel är naturligtvis de som blir mest grundliga. Det finns mängder av dessa och de få som har nått SHN behandlar spelen från SSI samt två böcker om *Ultima V* och *The Savage Empire*

Båda guiderna domineras av kartverk men de är även späckade med goda råd och lösningar.

Jag har alltid haft en smula svårt för Ultimas pretatiösa och svulstiga stil. Visserligen kan ett dygdigt levnadssätt vara av fördel men jag står nästan inte ut med alla referenser till ärlighet, ära och offervilja. Ultimaserien är nästan religiös i framtonongen och detta går igen i hjälpboken. Då är boken till The Savage Empire betydligt bättre. Spelet har bara kommit till PC ännu men håller det samma kvalitet som "boka" så ser jag fram emot att spela det.

Böckerna från SSI är något mer korthuggna än Ultimaskrifterna. De jag har tittat på är **Eye of The Beholder, Champions of Krynn, Pool of Radiance** samt **Curse of Azur Bonds.**

Det förstnämnda spelet skiljer sig från de övriga med ett Dungeon Master-liknande system. Därför är boken också något annorlunda. Kartorna är inte lika lättlästa. Boken har också en annorlunda uppläggning med rubriker som *Strategi, Kartor, Ledtrådar och Lösningar*. Det är upp till läsaren vilken nivå han vill befinna sig på. Detta ser jag som ett sympatiskt drag.

I de övriga böckerna går man igenom spelen steg för steg och beskriver tänkbara lösningar.

Quest for Clues

Från Origins kommer tre större böcker som är verkligen maffiga i utförandet. Varje bok innehåller lösningarna på c:a 60 olika spel. Det börjar så smått med del I där äldre spel som Kings Quest II, Shadowgate och Stationfall behandlas. Denna del kom ut 1988 och följdes snabbt av ytterligare tre delar och i den senaste del III hittar man spel som Fish, Hillsfar och Loom.

Varje spel presenteras ordentligt med kartor och kodade lösningar. Jodå man får kodnyckeln på köpet.

Det enda man kan klaga på är att lösningarna inte är de officiella så ibland kan man märka att den som skrivit om respektive spel ibland har missat vissa delar av lösningarna. Nåja, det går ju att komma igen spelen på det sätt som beskrivs också och det är ju huvudsaken.

Quest for Clues ges ut av ett förlag som också presenterar tidskriften QuestBusters. Det är via den tidningens läsare man har fått fram alla lösningar så boken kan ses som tips från äventyrare till äventyrare.

Jag är inte helt säker på att dessa böcker är tillgängliga i Sverige men de borde vara det. Om tillräckligt många frågar så...

Några böcker som däremot inte nått Sverige än är specialböckerna för spelkonsoller. Från Hayden Books komme **Winner's Guide to Nintendo Game Boy.** Jag förmodar att den skall gå att beställa direkt från förlaget:

Hayden Books
11711 North College
Suite 141
Carmel
IN 46032
USA

Till mer än 20 olika spel lämnar skribenten tips, lösningar och kartor. Problemet är att många av dessa spel inte är tillgängliga i Sverige men till spel som Alleyway, Golf, Super Mario Land och The Castlevania Adventure kan man få all hjälp man behöver.

Samma öde röner **Compute's Guide to Sega Genesis** men här heter förlaget som sagt var Compute så någon svensk representation borde ju finnas. Även här råkar man ut för syndromet att det stora flertalet spel inte finns tillgängliga i Svberige men till klassiker som Moonwalker, Truxton och Phantasy Star II lämnar boken god hjälp och vägledning. Kanske jag inte håller med författaren på vissa punkter som t.ex. att Zany Golf skulle vara ett svårt spel. Ett spel med usel grafik kanske men svårt??? Nej!

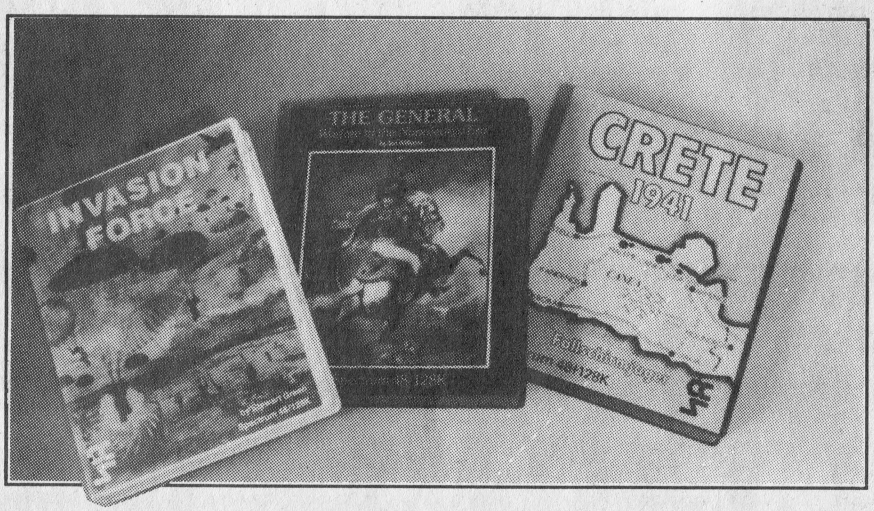
Från Compute kommer tre böcker som tyvärr har blivit på tok försenade här på redax. Det är **The Electronic Battlefield, Sub Commander** och **Flight Simulator Adventures.**

Det första är en samling med spelstrategier för krigsspel. Här hittar man vissa joystickstyrda spel som Silent Service och F-15 Strike Eagle men även rena strategispel som Gettysburg och Tigers in the Snow.

Sub Commander är en specialiserad bok som endast behandlar Ubåtssimuleringar under IIa Världskriget och den sistnämnda är en bok med äventyr till programmet Flight Simulator II.

Alla böcker som nämns i artikel är alltså inte fullt tillgängliga men det går alltid att fråga efter dem. Vissa boklådor är mer än villiga att ta in böcker på beställning.

Clas Kristiansson



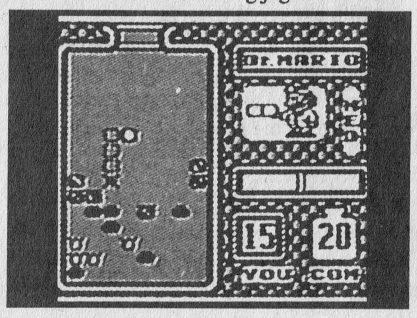
KONSOLLIDÉRAT NINTENDO

Det är läckert med "Bojjen". Alla verkar känna till och spela den numer. T.o.m. konduktören på pendeltåget känner igen den.

-Vi skall inte störa med att kolla biljetten när du sitter och spelar, sa han igår.

Inte visste jag attGame Boy kan vara ett sätt att åka gratis...

På Londons tunnelbana såg jag en äldre man



i bästa karriärålder sitta och spela Golf. Han verkade ha väldigt roligt. Jag tror att Game Boy kommer att kunna bli en väg in i spelandet för dem som tidigare fnyst opch rynkat på näsan åt dessa aktiviteter.

Jag tror att detta i mångt och mycket beror på Game Boyens sofistikerade utseende. Det är helt enkelt en snygg maskin.

Man ser också att utbudet mer och mer anpassas till en äldre användargrupp. Av de tre spel som har kommit oss tillhanda från Bergsala är två av den mer sofistikerade typen; Dr Mario och Chessmaster. Den tredje Gargoyls Quest är mer traditionellt actioninriktat.

Dr Mario

Först ut är Dr. Mario och hans virusjagande medecinkapslar. Spelet får väl i det närmaste klassificeras som ett pussel i Tetris anda. Det är fyrkantiga block, medecinkapslarna, som faller från skyn och det gäller att få fyra av samma färg lodrätt eller vågrätt för att få dem att försvinna från skärmen.

Virusen/Bacillerna är också färgade och det gäller att få dem att ingå i en försvinnande rad för att de skall raderas.

Spelet är intrikat och för dem som brukar fastna i Teris är det ett givet köp. Problemet är kanske att viss tar med sifg speltekniken till Dr. Mario och det brukar int gå så bra. Spel är i alla fall mycket kul och ligger på gränsen till klassiker.

I och för sig så ser jag en framtida fajt mella Sega och Nintendo. Dr. Mario och Columns är mycket lika men det talar ju bara till fördel till doktorn.

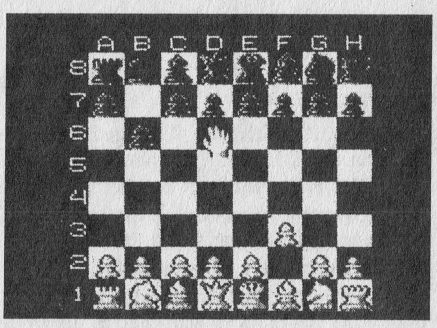
Chessmaster

Att schack är det perfekta spelet att lägga in i en Game Boy är en självklarhet. Frågan är bara varför det inte gjorts förr. Nu skall det till någon som är bättre schackspelare än mig för att bedömma Chassmasters kvalité, i jämförelse med de övriga elektroniska schackspel som finns på marknaden. Spelet imponerar dock genom sin finessrikedom.

Detta är det första Game Boy spel där jag har fått glädjen att höra samplade ljud.

"Welcome to Chessmaster", säger Game Boy och dessutom accompanjeras varje draj med en liten truddelutt. Det hela låter mycket imponernade.

Under pågående spel kan man också nå en meny via selectknappen där man kan välja spelparametrar. Bl.a kan man koppla sammantvå bojjar med länken och spela mot varandra. Man kan också låta datorn leta mattlösningar eller ställa upp problem. Jag blev im-



ponerad över spelets bredd. Detta spel kan bli en kraftig konkurent till Golf.

Gargoyles Quest

Gargoyls Quest är ett mer traditionellt arkadäventyr där man skall styra den lilla Gargoylen Firebrand på vådliga äventyr.

Spelet innehåller en del nya ideér som ex de att Firebrand bara har en begränsad flygförmåga eller att han kan klamra sig fast vid väggarna med stora klor.

Det finns dock inte mycket som skiljer detta spel från andra plattformsspel och skall jag göra ett val så är ex Castlevania betydligt roligare. För arkadäventyrsvännerna är det dock ett givet köp.

Från Derek

Från vår engelske korrespondent kommer en trave Gameboyspel. Som vanligt är detta spel som ännu ej nått Sverige och vi kan inte ens garantera att de komer att göra så. Men som ett smakprov på vad utlandet kan erbjuda så duger de gott.

Ray Thunder

Detta är ett labyrintspel med en mycket enkel bakgrundshistoria. Trots att man flyger ett hypersnabbt flyplan så känns det som om man gick till fots.

Updraget är att finna ett antal föremål som skall sättas samman till en maskin. Det gäller också att eliminera så många fender som möjligt.

Spelperspektivet är utsikten från flygplanet, en smula som en flysimulator med andra ord. Med hjälp av en radar kan man se den närmaste omgivningen. Här kan man också se fienden som närmar sig och extra energikapslar som ligger utspridda lite här och var.

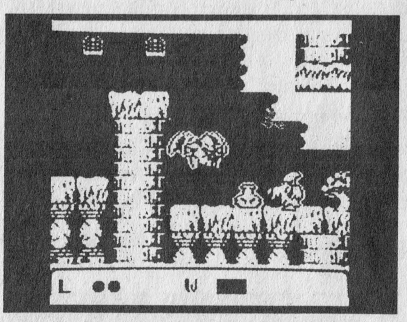
Contra

Detta är ett stridsspel där man som ensam soldat skall slåss mot överväldigande odds. Det finns fyra olika uppdrag att välja mellan som gör att man kan variera terrängen, rörelserna och svårighetsgraden.

Endast beväpnad med ett gevär skall man mötaandra soldater och tungt artilleri.

Stridstorn dyker upp ur marken, missi-lsilos och armébarracker spruta smält metall mot din oskyddade kropp. Träffar man vissa föremål så kan man få belöning i ex i form av en bazooka som skjuter åt tre olika håll. Den kan ställa till med en mass skada.

Prickskyttar döljer sig i träd, på pålar och i bunkrar och de ställer till med allmän oreda. Så gör även en jättelik stridsvagn som oftast



dyker upp från ingenstans. Skärmen scrollas åt sidan eller framåt och dett bidrar med en utmanande dimension i spelet.

Vill man inte rusa runt och skjuta på allt som rör sig så går det att ta betäckning och själv bedriva krypskytte. Detta spel vill jag rekommendera. Det vimlar av oväntade händelser.

Derek Dela Fuente & Clas Kristiansson

KONSOLLIDÉRAT

SEGA MEGA/MASTER

Det sinar kanske inte i spelfloran men det är faktiskt färre spel till Megamaskinen i dag än vad det var för ett par månader sedan.

Det är dock många företag som sitter mitt i utvecklingsarbetet och därför kan vi se framtiden an med optimism. På annat ställe i detta nummer av SHN kan man läsa en intervjuv med några representanter för Tecmagik. Vad som inte framgår av intervjuvn var att företaget håller på att utveckla en liten tillsats åt SEGA Gamegear. Med denna adapter skall det vara möjligt att kunna köra Masterspel på sin Gamegear.

Masterspel går alltså att köra på såväl Gamegear som Megasystemet. Därför tyckte jag att det skulle vara dags att titta på några spel till "lillebrorsan" med bara 8 bitar.

Det första som förvånade mig var den höga kvaliten på spelen. I och för sig så märks det på såväl ljud som grafik att datorn har sämre prestande än Megan men skillnaden är inte så stor som man skulle kunna tro. Mastersystemet har det vanliga utbudet av skjuta-ned-spel i parti och minut men de två spel jag testade var betydligt mer "vuxna" i utformningen än vad man skulle kunna förvänta sig.

Ni glömmer väl föresten inte att ringa SEGA Hot Line på 08-600 51 71. Mellan 17.30 och 20.00 Måndag till Torsdag kan ni nå Roffe på detta telefonnummer och honom kan ni fråga om vad som helst beträffande SEGA spel. Ni kan också fråga honom hur han mår så blir han glad.

Övriga tider finns det en telefonsvarare på numret där ni kan få senaste nytt om de senaste SEGAspelen.

Phantasy Star

Ni som följer Konsollidérat vet att jag har bosatt mig i plantesystemet Algol ty det är där som Phantasy Star utspelas. Nu har jag, äntligen, fått chans att testa del 1 och även om den inte var lika finessrik som tvåan så är den lika smidig i användarinterfacet och lika småputtrig i historien.

Ultima IV

Jag skäms att erkänna det men av olika orsaker så är det först nu som jag närmat mig Ultimaserien. Förmodligen är det spelets "dygdiga" karaktär som har avhållit mig från utforskning. I vilket fall som helst så fungerar Ultima IV utmärkt på Mastersystemet och jag skall be att få återkomma med ytterligare forskningsrapporter.

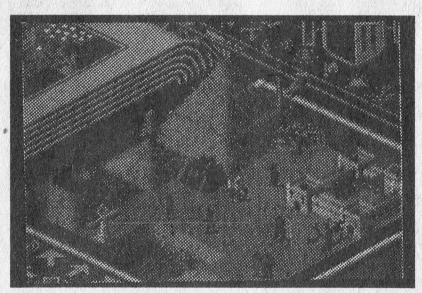
Att kunna plocka med sig Phantasy Star och Ultima IV på pendeltåget och spela det i högsta fart är verkligen något att se fram emot.

Föresten kan det också berättas att Gamegear kommer att släppas till hösten i England. Priset kommer att landa på c:a en tusenlapp - utan spel. Inget är sagt om Sverige ännu. Förhandlingar och förberedelser pågår.

Det enda som är bestämt är att SEGA förmodligen kommer att ge bort tre stycken portabla spelkonsoller (=Gamegear) till SHNs läsare. Hur denna utlottning skall ske, är på planeringsstadiet men räkan med att alla detaljer kommer att presenteras i ett kommande höstnummer.

Fyra Megaspel ligger i alla fall på skrivbordet. Två stycken är flong nya medan de övriga två har några månader på nacken.

Populous



Populous

Detta spel får väl räknas in bland klassikerna. Allt sedan det dök upp på 16-bitars datorerna har det varit ett måste för all som har den svagaste hum om spel.

Nu har det också kommit till Megadriven och det är utmärkt. I orginal så styrdes detta spel med hjälp av en datormus och det gjorde att spelet blev oerhört smidigt. Denna smidighet har tyvärr gått förlorad vid konverterningen och dessutom har vissa specialfinesser försvunnit som möjligheten att koppla samman två datorer och möta varandra i ädel kamp. Nu får man bara möta maskinen och den är, med förlov sagt, en smula korkad.

Längre fram kommer Tecmagics version till Mastersystem och den kommer att ha 5000 världar. Är man Populusfreak, och det är man ju, så kanske man skulle vänta tills dess. Grafiken är förmodligen betydligt bättre på Megan och så även ljudet.

De som är verkliga freaks kommer säkert att köpa bägge.

Castle of Illusion

Vad skall man säga om detta spel som inte redan är sagt.

I spelet skall man styra Musse Pigg på jakt efter de kristaller som kan befria Mimmi från Illusionernas Slott.

Spelet är sidoscrollande och påminner en smula om Mario i uppläggningen. Här finns fiender att kasta äpplen på. Här finns hinder att hoppa över och här finns mängder av dolda rum att utforska. Det finns också tre olika svårighetsnivåer. Den enklaste övningsmoden är faktiskt såpass enkel att spelet kan rekommenderas till mindre barn.

De tuffare nivåerna är mer avsedd för vuxna men det är ett spel som passar alla.

Förmodligen är Castle of Illusions det mest populära spelet på SEGA just nu, och det med all rätt.

Football

Det finns inte många spel som får mig att reagera rent negativt. De flesta spel passar alltid någon. Joe Montanas Football ställer jag mig dock en smula frågande inför.

Det är inte så att jag har något emot Amerikansk Fotboll. Tvärtutemot skulle man kunna säga. Jag vet dock väldigt lite om det. Tanken var att man åtminstone skulle kunna lära sig reglerna via spelet. Detta blev dock en omöjlighet.

Manualen är usel, för att nu ta till i underkant. Den vimlar av konstiga konstruktione och underliga uttryck. Så här får det bara inte se ut:

"Ge dig in i spelet med passens mästare", står det på sidan 5. Då har skribenten aldrig sett mig när jag visar upp mitt pass vid en kontroll. Mästerligt! Nuff Said!

Boxing

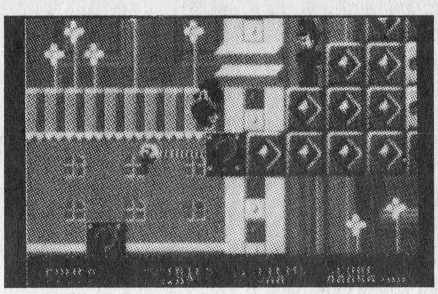
James "Buster" Douglas Boxing var i alla fall något bättre - men bara något.

Gillar man boxning som konsollspel så är dett ett givet köp. Animeringen är kanske inte perfekt men den är så bra man kan förvänta sig av bitmappad grafik.

Kanske man skulle fått bättre animering om man hade använt sig av vektorisering men då hade detaljrikedomen blivit lidande.

Spelet arbetar på flera olika svårighetsnivåer och rekommenderas med varm hand.

Clas Kristiansson



Castle of Illusion

Englandsnytt från Derek

Som vanligt har vi några spel i bunten från Derek dela Fuente. Eftersom han sitter i England och skriver så är det frågan om spel som ännu ej släppt i Sverige. I vissa fall är det t.o.m. tveksamt om de kommer att släppas och i andra fall skall vi väl vara glada att de inte dyker upp.

Super Volley Ball

Detta spel är det bästa och mest smidiga spel jag spelat på något system och detta inkluderar även datorerna.

Spelarna rör sig så smidigt som de någonsin kan bli programmerade och scrollen är behagligt mjuk.

Man börjar spela med den som servar vid baslinjen och bilden scrollas mjukt åt sidan när bollen far över nätet.

Motståndarna har gaddat ihop sig för att slå tillbaka bollen men oftast så kastar sig någon fri spelare efter bollen och slår tillbaks den. Nästa slag beror helt och hållet på spelarens skicklighet. Antingen kan man lobba tillbaks bollen eller också placerar man den på en lämplig plats där motståndaren inte kan nå den.

Datorn är en god motståndare men som vanligt, när det gäller denna typ av spel, så är det roligast med en levande motståndare. Det går till och med att bygga upp ett helt ligasystem.

Verytex

Detta verka vara ytterligare en i raden av dessa rymdspel där man skall skjuta på det mesta som rör sig och förinta så många motståndare som möjligt.

Spelet börjar som ett rent vertikalt skjuta-ned-spel där man skjuter ut veritabla hagelstormar av kulor och missiler. Efter c:a 4 skärmar så finner man dock att man är omgiven av fiender och man måste verkligen kämpa sig igen dessa för att nå trygghet.

Sprajtarna blir allt större, färgrikare och blixtrar allt mer aggresivt. Enorma rymdkonstruktioner dyker upp och det gäller att jämna sig en stig mellan dess murar bakom vilka fienden gömmer sig.

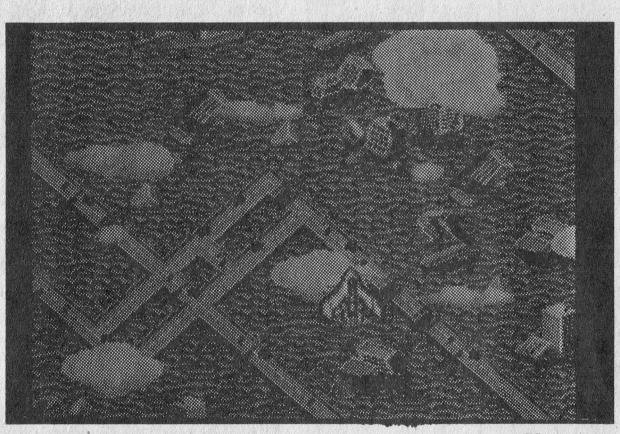
Har man väl blåst ut de fasta installationerna så är det bara att dyka rakt på fienden.

Oftast finner man att fienden har trängt in en i ett hörn. Då är det skönt att veta att det finns smarta bomber att ta till. Tyvärr har man bara tre så det gäller att välja ut platserna där de skall brisera med omsorg.

Tack och lov behöver man inte starta om från början när man har förlorat sina liv. Det finns vissa startpunkter som gör det möjligt att gå vidare.

Detaljrikedomen och de klara färgerna gör att detta käns mer som en häftig videofilm än som ett spel. På ett ställe är det t.ex. mängder av vertikala band som vandrar över skärmen. Det känns som hela skärmen rörde sig.

Det här var kul!



Verytex

Volfiev

Detta spel är baserat på Qix och det gäller att "rama in" delar av skärmen innan man blir uppäten av en bomb.

Spelet är fruktansvärt tråkigt. Det bästa man kan göra är att spara sina pengar genom att inte köpa det.

Various III

Detta spel är den verkliga trippen till en fantasyvärld och redan efter ett par skärmar blir man fullständigt absorberad och blir helt absorberad av stämningen.

I spelet är man en superkvinna på jakt efter några vänner som blivit kidnappade. Längre fram kan man byta kropp. Man kan bli krigare och att byta kropp kan vara bra eftersom varje person har sina specialiteter och också klara fienden olika bra.

Various II består av en blandning mellan arkadslagsmål och plattformshoppande. Den välgjorda bakgrunden och de snygga spritarna gör dock att spelet aldrig känns segt. Varje fiende är också väldefinierad med speciella rörelsemönster så man väntar ivrigt på varje ny motståndare bara för att se vad de har på lut.

Det hela börja på ett hustak där man kämpar evigt och hoppar från byggnad till byggnad. Ett enda felsteg kan betyda alltför snar död. Varje väktare i slutet av varje nivå består av en stor rejäl sprite som sakta studsar emot en och omgärdar spelaren med gigantiska eldsflammor .

Nivå 1 liknar Strider i utformningen medan nivå utspelas i en stor skog där man måste kämpa sig fram emellan flygande insekter och duellera med ormar och amorfa varelser. Vandrar man vidare kommer man rätt snart till ett slott där man kämpar sig fram mellan attackerande soldater. Striden blir alltmer intensiv och hälsan börjar svikte. Det är då man är tacksam över de små kulor som ligger utslängda lite här och var . Dessa skänker ny styrka och gör det möjlighet att kämpa vidare.

Med sin utmärkta musik är detta ett höjdarspel.

Aero Blaster

Detta spel har fått topprecensione världen över men själv tycker jag att det är ganska trist.

Jodå, spritarna är stora och vackra. En del fyller t.o.m. upp större delen av skärmen. Bakgrunden och övrig grafik är också välgjord men spelet faller på att det faktiskt är ganska tråkigt att spela.

Man styr ett ganska ynkligt skepp och denna orättvisa gör att man tillbringar större tid att undvika skott än att attackera.

Lyckas man dock skjuta ned något så kan manfå belöning med och på så sätt bygga upp sitt flygplan. men detta tar såväl tid, tålamod och en stor portion tur. Spelet blir bättre med tiden och när man når nivå 3 är det riktigt roligt. Det gäller bara att komma dit.

Detta är ett typiskt spel som man skall köpa innan man spelar det.

Philos

Detta vertikalt scrollande spel påminner om Xenon 2 men utan detta spels förtrollande platser. Fiendeformationerna är enkla så det är ingen större konst att plocka ned dem.

Det hela byggs dock upp till ett cescendo när drakar och giftiga mutanter störtar fram åtföljda av fientliga varelser som snabbt fyller skärmen.

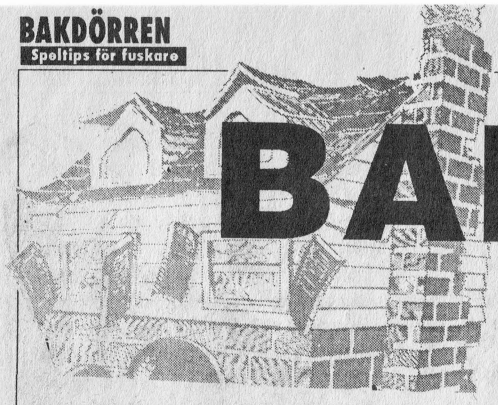
Som bevingad varelse är det spelarens uppdrag att rädda en jungfru i nöd. Högt upp i skyn far molnen förbi och det är lätt att bli distraherad när utsikten är så vacker.

Fienden anfaller i uppfinningsrika vågor men efteråt kommer belöningen i form av bonus-kapslar.

All kamp sker via en "Fire"-knapp. Ju längre den hålls nere desto kraftigare blir anfallet.

Med sina färgstarka monstrositeter är detta spelet nästan ännu bättre än Aeroblaster.

❒ *Derek Dela Fuente*



BAKDÖRREN

Här var det nya fusk. Vi försöker bredda bakdörren så att fler dator och konsolägare kan ha användning av den. Fler speltips behövs för att hålla den öppen. Ta papper och penna i hand och skriv ner dina häftigaste fusk och skicka in dem till oss. Skicka gärna in speltips och fusk även till NINTENDO mfl konsoler.

SIERRA

Leisure suit Larry 1 mfl

De som fastnar lite här och där i Sierraspelen uppskattar nog denna fuskmöjlighet. Rtyck på <Alt> och D samtidigt. Tryck sedan på

<Enter/Return> när texten kommer upp. Skriv sedan Get object

<Enter>. Datorn frågar efter object number. Svara med ett nummer mellan 0 och 20. Varje nummer representerar en pryttel. Testa även Get position eller Get room. En variant för Leisure suit Larry 1 på pc'n är <Alt> & D samtidigt. TP <Enter>. Välj sedan rumsnummer mellan 1 och 45. (Min favorit är 19...he, he). Fusken skall fungera på de flesta datorer och format.

PC

Rainbow Islands

Ibland är det mer än lovigt svårt att överleva. Välj 3 credits, pausa, tryck ner QWETY samtidigt och tryck FIRE. Voila Evigt liv. Fungerar på de flesta formaten.

AMIGA

ALEX MAGIC HAMMER

Välj bana med de numeriska tangenterna 1-8 när som helst i spelet.

DOGS OF WAR

Skriv in "TIMBO" när uppdraget laddas. F5 ger "evigt liv" (är det så enkelt?) och PP hoppar fram en värld.

SHADOW WARRIOR

Fingerfärdighet är ett krav för att lyckas med detta fusk. CTRL, ESCAPE, F2, 5, V, J, Help, höger Alt, vänsterparentes och lilla Enter. Om du lyckats blinkar nedre delen av skärmen och du kan hoppa över banor med Helptangenten.

VIKING CHILD

Level 3 Forest: imagitech
Level 5 Land,bridge: JOJO SRN
Level 7 Labyrinth: Gustavus

MONTY PYTHON

Skriv SEMPRINI på high-scorelistan och välj level att spela på.

HYBRIS

Skriv COMMANDER när startbilden visas och du får evigt liv.

ROBOCOP

Level 1-2: Skjut precis när du fallit ned i den underjordiska tunneln och du får 40 knivar. När du kommit ut ur tunneln kommer du fram till två rörliga plattformar. Hoppa mellan dem och skjut höger och du får ett extraliv.
Level 3-1: Ställ dig på den sista pelaren på banan och skjut höger. Extra magic.
Level 3-2: Den SISTA hissen stanner vid en dörr. Skjut precis över denna och du får extra energi.
Level 4-1: Starta med en "Spinjump" och skjut allt vad tygen håller för extra magic.
Level 4-2: Se ovan. Extra liv.
Level 5-1: Börja med att vända dig åt vänster. Hoppa så högt du kan och skjut. Extra magic.
Level 5-2: Hoppa upp på den lilla plattformen vid exit skylten. Använd Ninjutsu of Kariu. Extra liv.
Level 6-2: Vid slutet av tåget ställer du dig under skylten, böj dig åt vänster och skjut för extra magic.

Vi tackar Mikael Wallin, Mattias Hagelin, ICE, Johan Lundgren, Stefan Petterson, Jonas O, Johan Lind, Johan Eriksson, Björn Andersson och Daniel Söderlund. En eller annan belöning är att vänta. Finns inte ditt fusk med kan det bero på att det var en dubblett eller inte fick plats. Kanske dyker det upp nästa nummer. Ge inte upp. Och kom ihåg: Det handlar inte om att spela väl utan att vinna.

Koderna til Lemmings.

Level Fun

2. IJJLDNCCN
3. NJLDLCADCY
4. JNLHCIOECY
5. LDLCAJNFCK
6. DLCIJNLGCT
7. LCCNLLDHCQ
8. CIOLLDLICY
9. CEKHMDLJCO
10. IKHMDLCKCT
11. OKOLHCGLCP
12. JOLHCMOMCV
13. MDLCEJLNCV
14. DLCIJNMOCM
15. HCEOLOLPCS
16. CKNLMDLQCS
17. CAJJLFLBDV
18. KJHLNHCCDS
19. NHNOHCCDDS
20. HLGLCKNEDV

Level Tricky

2. HCANLONPDQ
3. CMOLMFLQDY
4. CAJJLDMBEV
5. OKHNDICCER
6. NHNCICADEP
7. ILDMCMOEEY
8. LMICAJLFEQ
9. EMCIKLLGEW
10. ICENNNLHEN
11. CAKJOLIJEV
12. KJHMDMCKEX
13. OJMLICCLEL
14. KMLKCOOMEL
15. OLICEKNNER
16. LMBKJNOOEK
17. ICCNOMLPET
18. CKNLMDMQLV
19. CCKINNIBFQ
20. IJJLGOCCFU
21. NNHCAKNFDU
22. FLCIKLLGDV
23. LCGNLLFHDX
24. CINLNNHIDQ
25. CAJHMFLJDM
26. KJJONHCKDP
27. NKMFLCCLDX
28. HONHCLNMDR
29. OFHCCKLNDV
30. FLCIJMMODO

Level Taxing

2. FOCOKLMOFJ
3. KCCNNOOPFK
4. CINNMFMQFY
5. CAKHNMHBGQ
6. MKJNMHGCGP
7. OILDHGCDGO
8. ILELGMOEGO
9. LELGAJNFGT
10. ELGIJOLGEN
11. LGANOLDHGJ
12. GINNLENIGU
13. GAKHOMHJGJ
14. MKHMDLGALGJ
15. OIMDLGALGJ
16. IMDLGIOMGS
17. MDNGGJLNGR
18. ELGMJMMOGY
19. LGCNLMDPGR
20. GMOMOMHQGV
21. GEJHLGLBHQ
22. KJJLFNGCKK
23. NJLFLGADHT
24. HLFLGMNEHO
25. LFLGEKMFHJ
26. FLGOJMLGHT
27. NGGOLLFHHS
28. GONLNOJIHR
29. GCJIOGHJHW
30. MJIMFLGKHS

Level Mayhem

2. JOOJGMOMHT
3. ONHGLJONHX
4. GNGIJNMOHX
5. LGANNMGPHV
6. GINLOOJQHU
7. GAJKLEOBIR
8. IJHLDOGCIW
9. NHLEMGADIS
10. ILDOGMOEIS
11. NDIGCJLFIT
12. DMGKJNLGIQ
13. MGANOLEHYN
14. GINNLEMIIV
15. GAKIMEMJIX
16. OJIMEMGKIV
17. NJMEOGCLIR
18. JMDMGKNMIX
19. OMIGAJONIW
20. LKGKJNOOIR
21. MGANNMEPIV
22. GKNNMEMQIQ
23. GAKILFMBJQ
24. OJKNOIGCJX
25. NJLFOGADJY
26. ILFMGMNEJS
27. NOIGAJNFJP
28. FMGIJNLGJR
29. OGCNNLGHJT
30. GIOLNNIIJM

"BREVET"

Alla läsares skrivklådespalt

Hej igen och välkomna till ett nytt tag i brevskörden. "Brevet" är ett öppet forum för alla läsare och från och med nästa nummer samlar vi alla brev till denna sida, oavsett för vilken dator innehållet berör. Vi siktar på att ha två sidor med brev redan i nästa nummer så plocka nu fram din penna och skriv ett par rader till: "Brevet", SHN, Box 152, 448 23 Floda.

Brevbesvarare i detta nummer är allas vår: Clas Kristiansson

Hej!

1 Finns det något spel som liknar Zelda eller Super Mario Bros?

2 Finns det något program så man kan göra demo?

3 Kan man få spelen att gå snabbare? Hur?

4 Vilket är det bästa spelet tycker du?

/H.S.

Uj uj uj! Dessa frågor kan verka lätta men skall de ha korrekt svar så ställer de till med mycket huvudbry. Eftersom du hade skrivit "PC" överst på brevet så antar jag att du vill ha svar som är specifika för denna dator. Jag har inga fullständiga svar att ge men jag hoppas att någon bussig PC-ägare bland läsarna har lust att förgylla brevspalten med mer utförliga svar.

1. Många eller inga. Det beror på hur man ser saken. Apprentice från Rainbow Arts är ett kul sidscrollande spel med Mariokänsla. Jag har inte sett något rollspel med arkadsekvenser liknande Zelda. Annars finns det gott om rollspel till PC men dessa är mer strategiska i utförandet. Mindre action och mera tänka med andra ord. Spelen från SSI i AD&D -miljöbrukar vara mina favoriter. Men så är jag AD&D-freak oxo.

2. Jag har inte sett någon Demo-maker på PC. Finns det så är det PD. Tyvärr brukar det bli ganska tama/lama demos med sådana program. De som har ST/Amiga kan ju alltid experimentera med STOS/Amos men resultatet blir därefter.

3. Utan att veta hur din PC är bestyckad så är det omöjligt att svara på frågan. Har man en 386;a så går de flesta spel alldeles för snabbt, om nu inte programmeraren varit smart och slängt in en rutin som läser av datorns hastighet och "slöar" programmet.

Oj hoppsan! Nu svarade jag visst på hur man får programmet att gå långsammare. Det enda är förmodligen att byta ut mammaplanket (moderkortet) mot något med bättre processor.

4. Äntligen en enkel fråga. Det är klart att du kan få en lista. Den blir inte PC-specifik.

Arkadspel:	***Gods***
Rollspel:	***Curse of Azure Bonds***
	Phantasy Star I/II
Äventyrsspel	***Zork I/II/III***
Krigsspel	***Arnhem***

Detta är inte med naturbunden nödvändighet de bästa spelen just nu. Det är de jag föredrar att spela.

Clas

Vilken Egoist

Hej SHN! Jag skriver gällande brevet i SHN nr.5 som hade överskriften "Arg Atari st!".

Vilken Egoist, vad menar du egentligen med "Är ni så beroende av varje kund...", fattar du inte att det här är en tidning för alla hemdatorer. Och hur kan du klaga på att dom har för lite Atari ST material i tidningen, sånna brukar kallas egoister. (eller vad säger du .../Attle) (*Jag säger bara att jag är världens bästa egoist. Ingen har ett större ego än jag. Och hör sedan -Attle*)

Vet du att Atari-st har 6 st egna sidor i tidningen. (*Det är klart att jag vet. Jag jobbar på den häringa tidningen Jasså! Var det inte mig du pratade med? Ingen talar med mig. Men jag är van att lida - Suck! - Attle*) och att MSX och Spectrum bara har en sida var. Själv har jag en Victor/AT och en Commodore 128. (*Och jag har ett hundans bra humör -Attle*)

Det är klart att jag kan gå och köpa en trist PC-tidning där dom bara testar och skriver om dyr maskinvara. Men det kan faktiskt vara kul att läsa om andra datorer också. (Fast alla människor och läsare har väl sina egna åsikter)

När jag såg att ni hade öppnat en egen BBS:bas för SHN blev jag super glad, men ack, man brukar ju säga ta inte ut glädjen i förskott. Jag har ett modem till AT;n och det är på 1200 BPS. Snälla skaffa ett modem så att jag också kan ha nytta av basen. SUCK...

Jag tycker att ni har blivit lite slappa med att recensera spel, vi vill ha fler spelrecensioner.

Hälsningar Per Anders Eriksson

Tja, slappa vet jag inte. 'Det var en period i våras då vi knappt fick några spel. Det var inte lätt att recensera några då. Nu har det tinat upp och varje dag brukar det dimpa ned ett par tre stycken. Men visst kan du ringa vår bas med 1200 BPS. Att basen klarar av 2400 innebär att 1200 bepe-essarna också kan ringa dit.

Det du anser runt Atari/Spectrum/MSX är fullt OK! Med ett snyggt uttryck brukar det kallas att "Leva och låta Leva". Skall hemdatorindustrin frodas så behövs det mer av denna vara. Tyvärr är begreppet "Leva och låta Dö" betydligt vanligare i dag. Det är därför Sverige har en industri där konkurserna är legio i dag.

Clas

Hej SHN!

Vi är två killar på 14 år som har en hoper frågor som vi gärna skulle vilja att Ni besvarade i Er superba tidning:

1. Hur gör man en Reset på C64?

2. Hur klarar man bana 3 på Last Ninja II?

3. Vem coolingen Attle?

4. Kan ni inte publicera lösningen på Dragon Wars?

Lars & Joakim

1. Till Reset på C64 är det bäst att använda en resetknapp. Det finns de som föredrar Gem-metoden men den är inte att rekommendera. Den sistnämnda metoden påminner om ett brev vi aldrig publicerade i SHN. För några år sedan kom det en lapp till redax där det bara stod: "Bästa Hemdator Hacking! Det ryker så konstigt från min VIC 20 när jag kopplar joystickkontakten till eluttaget. Vad beror det på?"

Resetknapp kan man köpa i välsorterade datorbutiker. Har de ingen knapp är de inte välsorterade. Annars kan man bygga en själv. Byggbeskrivning stod i nr. 4:90 som kan beställas från oss.

2. Denna typ av frågor är svåra att besvara. Vad på bana 3 är det som ställer till problem? Är det någon idé att vi svarar. Det var några månader sedan ni skrev brevet. Har ni klarat det nu?

3. Tja, säg det. Ulf påstår att han är ett tyrkflelsvireusss. Jag vill påskina att han är onödig.

4. Kan vi väl - nå'n gång!

Clas

DR ACNE PLANERAR ATT TA ÖVER VÄRLDEN MED SINA SKINHEAD-OLDER, TYVÄRR TÄNKER HAN GÖRA DET IFRÅN TORSTENS KÄLLARE...
SÅ DÄRFÖR ÄR HANS ASSISTENT BRUNO...
"...IFÄRD MED ATT HUGGA HUVUDET AV TORSTEN
JAHA, DÅ VAR DET ROLIGA ÖVER... JAG SOM ALLTID TRODDE ATT DET VAR MIN ÄRKEFIENDE KEJSAR DING SOM SKULLE ÄNDA MITT LIV...
BARA FÖR ATT JÄKLAS GÖR VI NU ETT AVBROTT OCH FÖRFLYTTAR OSS TILL "SOMMARÄNGEN"...
"...SVERIGES ENDA FÄNGELSE FÖR SUPER SKURKAR OCH RYMDBOVAR.
HOLY COW, CHEFEN... NÄR JAG SKULLE LÄMNA KVÄLLSMATEN TILL KEJSAR DING VAR HANS CELL TOM OCH DET VAR ETT STORT HÅL I GOLVET!
ÄSCH, ORODA DEJ INTE DANIELSSON. HAN SKOJAR MOC BARA MED OSS!
CHEF
FRI! ÄNTLIGEN ÄR JAG FRI...
"...FRI ATT GE DEN DÄR TORSTEN VAD HAN TÅL EN GÅNG FÖR ALLA!
ATT BLI FORTSÄTTAD...

Som vanligt när det gäller simulatorer så är programmet uppdelat i olika scenarion. Man kan också välja att flyga planet på sex olika platser; Libyens dödslinje, Vietnam, Mellanöstern, Persiska Bukten, Nordkap och Centraleuropa under ett kommande tredje världskrig. Vad F15 dock inte tillåter är att man väljer sin bestyckning. Missilerna är av två typer; En för luftstrider och en "Maverick" vilken kan avlossas mot marken.

Uppdragen skiftar beroende på plats. I världskrigsscenariot gäller det t. ex att bomba ammunitionsdepåér. Den senaste tidens händelser har dock inte påverkat scenariot i Persiska Bukten. Det gäller fortfarande att starta i Kuwait och Operera i Iran. Till skillnad från tidigare simulatorer som ex F19 så bygger F-15 II mer på Action än på strategi.

En extra finess i spelet är en utvecklad AI. Detta innebär att man kan spela varje scenario om och om igen. Datorn lär nämligen av misstagen och modifierar anfallen efter spelarens manövrar.

Spelet är specialgjort till Amigan och även om det finns en version av F-15 till PC så är F-15 II en helt ny och unik produkt. Spelet utvecklades i MicroProse datalab i USA med PC i sikte och skickades sedan över till MicroProse i England. När det anlände satte sig programmerarna Adrian Scotney och Tim Walters ned och skrev om hela koden. Det enda man behöll var spelideén:

Månadens omslag:

F-15 II

Denna månad pryds SHN av omslaget till MicroProse nya flygsimulator F-15 II. Vi har rotat en smula i programmet och dess möjligheter.

Även om det är tillräckligt knepigt att skriva ihop ett flyglpan som skall röra sig naturligt på skärmen så låg de värsta problemen i omgivningen.

Nej, det var inte programmernas omgivning som var störande. Det var flygplanets. Den var nämligen tvingad att genereras med hjälp av objektrelaterad vektorgrafik. Använder man vektorer så går detta ut över detaljrikedomen. Å andra sidan är det enkelt att få objekt på skärmen att röra sig smidigt.

Skall det se snyggt ut måste dock varje objekt vara uppbyggt av en mängd olika delar. De objekt som består av mer än 30 olika delar kallas komplexa och de tar såpass lång tid att rita ut så programmet blir ryckigt.

Det var detta som var den värsta stötestenen för MicrProse men med smart och snygg programmering lyckades man lösa även detta.

Resultatet har blivit ett av de snyggare programmen till Amiga.

Tyvärr har realismen fått stryka en smula på foten till förmån för spelkänslan. I "vanliga" simulatorer brukar det vara så att man flyger från punkt 1 till punkt 2, man bombar något och hastar sedan vidare till punkt 3 där man bombar något annat för att sedan jagas tillbaka av fenden till punkt 1. Resorna mellan de olika punkterna brukar dock vara en smula händelselösa. Realistiskt men inte kul. I F15 II kastas man in i striderna så fort man har lyft. Kul men intew realistiskt.

Tävlingsvinnare:

I vår lilla tävling: "Jag tycker" har vi, som vanligt, dragit en vinnare som nu får SHN fem nummer framåt gratis som vinst. Den lyckligen den här gången heter:Mathias Brinler och bor i Fors.

Mathias gillar annonserna och att SHN innehåller mycket av varje. Däremot saknar han recensioner av C64-spel och tycker att det ä'r för lite C64-material i allmänhet..

Du som vill vara med och tävla i "Jag tycker" får en ny chans först i nästa nummer. Vi gör nämligen ett kort uppehåll över sommaren.

Judge Dredd-tävlingen:

Det rätta svaret i vår Judge Dredd tävling som fanns i nr 3/91 var: Carlos Sanches, tecknare.

15 vinnare har dragits: Spel & poster får: Thomas Sundvisson, Fränsta. Torgny Karlsson, Slutarp. Mikael Andersson, Finspång. Fredrik Holmström, Vindeln. Daniel Johansson, Kristinehamn. Lars Eriksson, Stockholm. Richard Wikström, Burträsk. Michael Höglund, Tyresö. Daniel Karlsson, Uddevalla och Jonas Josefsson, Uppsala.

5 nr prenumeration får: Ove Sundqvist, Malå. Sabina Karlsson, Ekenässjön. Mattias Danielsson, Fjäråas. Pelle Einarsson, Eksjö och Sami Mannila, Vallentuna. Priserna har skickats ut.

Om vår poster i detta nummer:

På detta nummers mittuppslag hittar du MicroProse's PR bild för spelet Midwinter II eller Flames of Freedom som undertiteln lyder.

Detta spel är en fristående fortsättning på Midwinter där Midwinterön nu, 60 år efterår, hotas av en ny och ännu större fara - klimatförändringar på Jorden. Spelet ger timmar av strategisk och spännande underhållning med fantastisk 3D-grafik, tusentals byggnader att utforska och dussintalet vapen att använda. Finns för både Amiga och Atari ST samt PC i sommar.

Vill du byta PD-program???

Vi kör vidare med vårt erbjudande till dig att byta PD-program med oss.

Som vi skrev i förra numret så gäller dett för dig att skicka in ditt bästa PD-program tillsammans med 5:- i frimärken till oss. Tillbaks får du en fullmatad diskett med våra bästa.

Det enda utlägg du har är alltså 5:- för dina frimärken, en diakett får du ju tillbaks och chansen att du redan har något eller några av alla de program vi skickar tillbaks är ju ganska liten

Vi tar emot ditt PD-program till följande datorer: PC (5.25 &3.5), Mac, Atari ST och Amiga. Observera att Du endast får skicka program som är PD - inget annat gäller. Skriv en kort beskrivning till ditt program samt till vilken dator det är avsett.

DATORSPECIALISTEN

AMIGA 500

Inkl mus, sv. manualer, systemdisketter transformator. 24 månaders ansvar för fel

3995:-

RF MODULATOR 295:-

PHILIPS CM 8833-II

Monitor till Amiga/Atari inkl. kabel

2895:-

AMIGA ACTION REPLAY MK II

ENDAST **695:-**

TILL A 2000 **895:-**

AMIGA TILLBEHÖR

	Pris
Bootblocker	249:-
Syncro Express III	695:-
Micro Midi	329:-
Midimaster inkl. kablar	395:-
Genius Mouse	289:-
Mastersound	475:-
Amas	1195:-
Amig Action Replay 2	795:-
Extradrive	695:-
512 Kb Extraminne	449:-
Pro Sampler Studio 2	995:-
Tekno-Amiga	895:-
Supradrive 500 XP 20 Mb +12Kb	5295:-
Supradrive 500 XP 20 Mb + 2Mb	5995:-
Supradrive 500 XP 40 Mb + 512Kb	7295:-
Supradrive 500 XP 40 Mb + 2Mb	8295:-
4-player adapter	155:-
Golden Image Optisk mus	695:-

C 64 TILLBEHÖR

	Pris
Digital Sound Sampler	695:-
Magnum Light Phoser	495:-
Art Studio Pack	549:-
Bandstation Load-it	495:-
Printer Interface	345:-
Action Replay MK 6	495:-
The Final Cartridge III	345:-

ÖVRIGA TILLBEHÖR

	Pris
Musmatta	49:-
Diskettbox 5,25" (100)	119:-
Diskettbox 3,5" (80)	119:-
Rengöringsdiskett 5,25" el. 3,5"	69:-
Mushållare	39:-

star

OBESKRIVLIGA SKRIVARE

Star LC-20	2.195:-
Star LC 200	3.195:-
Star LC 24-200	3.995:-
Star LC 24-200 CL	4.495.-

SKRIVARFÄRGBAND

Star LC-20	
Star LC -200 Svarta	
Star LC -24/200 Svarta	
Star LC -200 Färg	
Star LC-24/200 färg	
MPS 1200/1250 Svart	110:-
MPS 801 Svart	100:-
MPS 1230 Svart	80:-
MPS 1550C Svart	100:-
MPS 1224 C Svart	151:-
MPS 1550 C Färg	151:-
MPS 1224 C Färg	197:-

KABLAR

Printerkabel	195
Scartkabel Amiga1,5 m	195:-
Scartkabel Amiga 5 m	295:-
Scartkabel Atari 1,5 m	195:-
Scartkabel C 64	195:-
Antennkabel	49:-
Nollmodemkabel	245:-
Seriekabel C 64	99:-
Mus/joy omkopplare	235:-

DISKETTER

No Name 5,25"10 p	39:-
No Name 3,5" 10 p	59:-
MDI 5,25" 10 p	59:-
MDI 3,5"	89:-
BASF 5,25" 10 p	69:-

EG -PRISER ATARI ST

520 STE TURBO PACK

Inkl. HyperPaint, MusikMaker First Basic. C.T.O.S och 8 st spel Rek. ca pris 4.495:-

EG PRIS: 3499:-

1040 STE EXTRA PACK

Ordbehandling, register, kalkyl och affärsgrsafik ingår i paketet . Rek. ca pris 5495:-

EG PRIS: 4199:-

ATARI PORTFOLIO

EG PRIS: 1999:-

LYNX , komplett

EG PRIS: 1499:-

LYNX , enbart konsol

EG PRIS: 999:-

DISKDRIVE till ATARI ST

ENDAST **1395:-**

JOYSTICKS

TAC-2	100:-	Freedom Stick tr.ådlös	379:-
Wico Ergostick	195:-	QS 129 F MC-handtag	179:-
Wico Bathandle	279:-	QS 127 2 st trådlösa	379:-
Wico Redball	279:-	QS 128	199:-
		QuickJoy Mega Board	399:-
		Slik Stik	80:-

COMMODORE 64 GAME SYSTEM

Det nya TV-spelet där Du laddar in spel från cartridge. TV-spelet lev. med joystick och ett Cartridge med 4 spel

995:-

AMIGA EXTRADRIVE

- *On/off knapp*
- *Vidarekoppling*
- *Dammlucka*

695:-

GAME BOY

Världens minsta TV-spel med utbytbara kassetter

Inkl. Batterier, hörlurar videolink kabel och spelet Tetris

ENDAST **795:-**

Priserna är inkl moms och gäller t o m nästa annons med reservation för slutförsäljning och prisjusteringar

HANDLA PÅ KONTO! ÖPPNA LARKMAN KONTO RING: 0223-209 00

BANKKORT · EUROCARD · MasterCard · VISA · SPARBANKSKORT · BankKort · RIKSKORT · Finax · LARKMAN KONTO · DINERS

SPELSPECIALISTEN

Amiga	Pris
PGA Tur Golf	329
Bards Tale III	329
Monster Pack	329
Nam 1965-1975	379
Winning Team	379
Quest for Glory	479
Chuck Yeagers AFT 2.0	329
Das Boot	379
Hill Street Blues	329
Chuck Rock	329
The Power	329
Leisure Suit Larry tripple Pack	529
Super Monaco G.P.	329
Goin up Hits II	379
Genghis Khan	399
Ski or Die	329
Crime Wave	329
Jupiters Masterdrive	379
Mighty Bombjack	329
Lemmings	329
Warlords	349
Chips Challenge	349
Mother Goose	379
Tower Fra	329
U.M.S. II	399
Blue Max	379
Team Suzuki	329
Horror Zombies	329
Speedball II	329
OP. Combat	329
Hunt for Red october II	329
Hard Drivin II	329
Mig 29 Fulcrum	429
Battlestorm	279
Duck Tales	329
Thailon first Year	279
Betrayal	379
Pro Tennis Tour II	379
Chaos strikes Back	329
Carv-Up	329
Chessmaster 2100	329
Pick 'n Pile	329
Full Blast	379
Wonderpack	279
Tom & Ghost	329
N.A.R.C.	329
Wrath of the Demon	379
Dragon Wars	329
Harpoon	379
Bat	379
Buck Rodgers	379
Ultimate Ride	329
Ninja Remix	279
Wolf Pack	379
Night Shift	329
Challengers	379
Pang	279
Total Recall	279
Prince of Persia	329
Omnicron Conspiracy	329
Power Monger	379
A-10 Tank Killer	379
Carthage	279
Puzznic	279
Eswat	329
Final Conflict	279
Robocop II	279
Line of Fire	329
Star Control	329
S.T.U.N. Runner	329
Toyota GT Rally	329
16 bit Machine	329
Ranxerox	279
Dick Tracy	329
Elvira	379
Chase H.Q.	279
Battle Command	279
Murders in Space	329
Light Corridor	329
F-15 Strike Eagle	379

Atari	Pris
Monster Pack	329
NAM 1965-1975	379
Winning Team	379
Lemmings	329
Hill Street Blues	329
Chuck Rock	329
A.D.S. Adv. Destroyer	329
Leisure Suit Larry Triple Pack	529
Wrath of the Demon	379
Elvira	379
Chips Challenge	349
Mother Goose	379
Team Suzuki	329
Horror Zombies	329
N.A.R.C.	329
Hunt for Red October 2	329
Hard Drivin' II	329
MIG 29 Fulcrum	430
CodeName IceMan	425
Thailon First Year	279
Enchanted Land	279
U.M.S. II	430
Crime Wave	329
Jupiters Masterdrive	379
Bat	479
Carv-Up	329
Full Blast	379
Wonderpack	259
Totall Recall	329
Dragon's Lair II	579
Pick 'n Pile	279
Tom & Ghost	329
Murders in Space	329
Light Corridor	329
Ultimate Ride	329
Ninja Remix	279
Challengers	379
Prince of Persia	329
Speedball II	379
Omnicron Conspiracy	329
Power Monger	379
Puzznic	279
E.Swat	329
Final Conflict	279
Robocop II	279
Toyota Gt Rally	329
16 bit Machine	329
Ranxerox	279
Line of Fire	329
Dick Tracy	329
Xiphos	329
Pang	279
Chase H.Q II	279
Battle Command	279
Teenage Mutant Her Turtles	329
SpiderMan	279
St. Dragon	329
A.T.F. II	329
Spindizzy Worlds	279
Dragon Breed	279
Final Command	329
Skate Wars	329
Lotus Esprit	279
Strider II	329
Street Hockey	279
Mean Streets	329
U.N. Squadron	329
Curse of Ra	329
Hollywood Collection	379
James Pond	329
Lost Patrol	309
Vaxine	309
Operation Harrier	309
Domination	279
USS John Young	279
It's a kind of Magic 2	279
Simulcra	329
Sega Master Mix	329
Rouge Trooper	329

C 64 spel	K	D
System 3 pack	179	229
Lotus Esprit	139	179
Star Control	139	229
Sporting Gold	179	229
Winning Team	179	229
Death Knights of Kryan		279
Coin Up Hits II	179	229
Last Ninja III	159	229
Chips Challenge	149	209
Premier Collection	179	229
Mean Streets		179
Hunt for Red Octob.2	139	199
Full Blast	199	279
Creatures	129	179
Challengers	179	229
Puffy's Saga	129	179
St Dragon	129	179
Dick Tracy	159	179
Wonderpack	159	209
Line of Fire	129	179
Bat		279
Summer Camp	129	179
S.T.U.N. Runner	129	179
Gazza II Soccer	129	179
N.A.R.C.	129	179
Teenage Turtles	159	209
U.N. Squadron	129	179
E Swat	129	179
Puzznic	139	199
10-pack	149	209
Spiderman	129	179
Sega Master Mix	179	229
Dragon Breed	129	179
Strider II	129	179
Skate Wars	129	179
Curse of Ra	129	179
Midnight Resistance	129	179
Buck Rogers		329
Kings Bounty		229
Hollywood Coll.	169	229
Street Sports	139	179
Night Breed	139	199
Domination	129	199
USS John Young	129	199
It's a kind of Magic 2	149	199
Ninja Remix	129	199
Atomix	129	179
Ultimate Golf	159	229
TNT Samling	159	279
Subbuteo	129	179
Time Machine	129	179
Wheels of Fire	179	279
Platinum	179	279
Rick Dangerous II	139	179
Airborne Ranger K+D	179	179
Stealth Fighter K+D	179	179
Red Storm Rising K+D	179	179
Microprose Socc. K+D	179	179
Back to the Future II	129	179
Cyberball	129	179
Satan	129	179
Adidas Football	129	
Atomic Robokid	139	179
Night Shift	129	179

C 64 cartridges	Pris
Last Ninja Remix	279
Last Ninjka III	279
Robocop II	279
Cyberball	279
Badlands	279
Shadow of the Beast	279
Chase H.Q II	279
Plotting	279
Pang	279
Batman the Movie	279
Double Draggon	269
Power Play	299
Fun Play	299
Myth	279

Gameboyspel	Pris
Super Mario Land	249
Golf	249
Soolar Striker	229
Qix	229
Alley Way	229
Tennis	229
Kwirk	229
Fortress of Fear	229
Double Dragoon	229
Baloon Kid	229
Gargoyles Quest	249
Dr Mario	249
Harmony	269
Ceasar's Palace	269
Spot	249
Mysterium	269
Cat Trap	249
Dick Tracy	269
Pipe Dream	249
Duck Tales	269
Crystal Quest	269
Bubble Ghost	269
Hal Wrestling	269
Shanghai	269
ChessMaster 2000	269
Hunt for Red October	269
Popeye	269
Battle Ship	269
Kung-Fu Master	269
R-Type	269
Bugs Bunny	249
Bugs Bunny II	249
Castlevania	269
Bad Rad	269
MotoCross Maniacs	249
Nemesis	269
Teenage Turtles	269
Operation Combat	269
Days of Thunder	269
Paperboy	269
Klax	269
Pac Man	269
Penguin Wars	269
Ishido	269
Robocop	269
Navy Seals	269
World Bowling	269
Batman	269
Gremlins II	269
Chase H.Q.	269
Bubble Bobble	269
Burai Fighter	269
Power Racer	269
Solomons Club	269
Deadalian Opus	249
Hunchback	269
Fast Track	249
Boomers Adventure	249
Cosmo tank	269
Mega Man- D.r Wily	269
Dead Heat Sramble	269
Palamedea	249
Night stalker	249
Amazing Penguin	269
Dark Man	269

Lynx spel	Pris
Rygar	279
Road Blaters	279
Robosquash	279
Rampage	279
PaperBoy	279
Zarlor Mercenary	279
Shanghai	279
Blue Lightning	279
Chips Challenge	279
Electrocop	279
Gates of Zendocon	279
Gauntlet	279
Klax	279

Nintendospel	Pris
Mario Bros	299
Tennis	299
Super Mario Bros	299
Legend of Zelda	409
Punch Out	359
Hogans Alley Pk	299
Pro Am Racing	359
Ice Hockey	299
Zelda II	409
Top Gun	359
Gradius	359
Trojan	198
Ghost 'n Goblins	198
Duck Hunt PK	299
Super Mario 2	409
Rushn 'n Attack	198
Ikari Warriors	198
Section Z	198
Robo Warrior	359
Xevious	299
Anticipation	299
Cobra Triangle	359
Track & Field II	409
Life Force	198
Metal Gear	359
Double Dribble	359
Mega Man	359
Wizard & Warriors	198
Tetris	359
Rygar	359
Solomon's Key	359
Star Force	359
Simons Quest	409
Fighting Golf	409
Knight Rider	359
Teenage Turtles	409
Batman	449
Festers Quest	409
Bionic Commando	449
Bubble Bobble	359
Blades of Steel	359
Silent Service	409
World Wrestling	449
Duck Tales	409
MegaMan II	449
Faxanudu	359
Probotector	359
Big Foot	359
Black Manta	359
Gremlins II	489
Journey to silius	409
Adv. of Lolo II	359
Super off Road	359
Iron Sword	409
Snake Rattle 'n Roll	359
Robocop	409
Days of Thunder	449
Gauntlet II	449
Blaster Master	409
Puzznic	359
Shadow Gate	489
Rad Gravity	409
Trick Shooting	359
Dr. Mario	359
Nintendo World Cup	359
Nicklaus Golf	409
Robo Demons	359
Crystal Mines	359
Galactic Crasader	359

Lynx spel	Pris
Slime World	279
Ninja Gaiden	279
Vindicators	279

Ring in din order!

0223 20900

0223-20900

ORDERKUPONG

☐ Ja,tack, jag vill att ni skickar er katalog utan kostnad

Antal	Produkt	Format	Pris

Ev. kundnr. el. telnr. _____

Namn _____

Adress _____

Postnummer _____ *Ort* _____

Underskrift _____

Målsmans underskrift om du är under 16 år

Fyll i vilken dator du har:

- ❑ Commodore 64-K
- ❑ Commodore 64-D
- ❑ Amiga 500
- ❑ Amiga 2000
- ❑ Amiga 3000
- ❑ Atari ST^{FM}
- ❑ Atari ST^{E}
- ❑ Nintendo
- ❑ GameBoy
- ❑ Lynx

Alla priser är inklusive moms Postens porto och avgifter tillkommer. Alla priser gäller t o m nästa annons med reservation för slutförsäljning och prisjusteringar

SHN Nr 5-91

2:50 som lönar sig!

LARKMAN Computer Center

Box 50
738 21 NORBERG
SWEDEN

En poster från:
Svenska
HEMDATOR
Nytt

Gäller tom nästa annons. Reservation för slutförsäljning.

Commodore

DATALÄTT

Tel. 0413-125 00

ICD Ad Ram 540

Internminnesexpansion. 1/2 – 4 Mb. Lödfri installation. Klocka.

1 Mb **1795:-**

4 Mb **3595:-**

Ad Ram 560 D

Ytterl. 2 Mb till Ad Ram 540

2295:-

Minnesexpansioner

A501 512 Kb/Klocka	695:-
Minimen 512 Kb/Klocka	495:-
ICD Adram 540 1/4 Mb/Klocka	fr. 1795:-
Supraram 2000 2 Mb	2995:-

AEGIS REA!

	ord.rek pris	vårt pris
Sonix	695	295
Videoscape 3D	1695	625
Animagic	895	495
Modeler 3D	675	395
Aegis draw 2000	2495	995
Amiga starter kit	675	395
Lights Camera Action	950	495

A 500 HÅRDDISK

A 590

20Mb, expanderbar till 2Mb RAM, svensk handledning, 2 års riksgaranti.

4495:-

med 512Kb RAM **4895:-**

NYHET! A-fakt

- Komplett faktureringsprogram till Amiga
- Helt på svenska

2495:-

Ring för mer info!

MPS 1270

Bläckstråleskrivare från Commodore.

- Helt ljudlös
- Frontmatning

2495:-

Terminalbord

Ett kompakt bord med plats för hela datautrustningen. Finns i svart och beige.

Bordet på bilden är försett med tilläggspaket.

Tillverkat i kraftigt stål. Finns i svart och grått.

NU 995:-

Tilläggspaket med sidobord och printerkorg **495:-**

GVP SPECIAL!

"Bäst i test Dmz nr 9-91"

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

nya A500 + serie II hårddisk, 42 Mb

Ord. pris 6995:-

Begränsat antal.

5495:-

EXTERNA SCSI HÅRDDISKAR

Lösa hårddiskenheter att koppla till valfri SCSI controller. Ex. A590, GVP, Supra m.fl. Lev. kompletta.

Lösa hårddiskenheter (3,5")

Seagate 20 Mb	**4195:-**	**Quantum 105 Mb**	**7895:-**
Quantum 40 Mb	**5295:-**	Quantum 210 Mb	**11995:-**
Quantum 80 Mb	**7595:-**	SyQuest removable 45 Mb	**7595:-**

EXTRA DRIVE

3,5" extern drive till AMIGA slimline, on/off knapp, dammlucka, ljudlös, vidarekoppling, lång kabel

Specialpris **795:-**

Amiga 2000

Amiga 2000 v 1.3. Svensk. 1 Mb RAM. 1 diskettstation. 2 års garanti.

8995:-

Som ovan + 40 Mb Quantum hårddisk.

13995:-

SupraModem 2400

komplett med programvara & kablage

Paketpris:

1495:-

SupraModem 2400 plus med MNP 5 ger 2-4 ggr högre överföringshastighet.

2495:-

TEKNO-AMIGA

Elektroniklådan för tekniskt intresserade.

Endast **895:-**

star

3 års garanti!

LC 20	**2295:-**
LC 10 Färg	**2795:-**
LC 24-10	**3595:-**

DATALÄTT

POSTORDER
Box 119
241 22 Eslöv
Tel. 0413-125 00

ESLÖV
Bruksgatan 32
Vard 10-18, Lörd 10-13
Tel. 0413-125 00

MALMÖ
Ö. Förstadsgatan 20
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 040-12 42 00

GÖTEBORG
Backaplan, Färgfabriksg. 1
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 031-22 00 50

AUKTORISERAD SERVICEVERKSTAD
Lämna i valfri butik
Box 119, 241 22 ESLÖV
Vard 8-17
Tel. 0413-612 05

Alla priser inkl. moms. Endast postens avgifter tillkommer.

Gäller tom nästa annons. Reservation för slutförsäljning.

Commodore

DATALÄTT

Tel. 0413-125 00

SupraDrive XP 500

Auktoriserad Supradealer

20 Mb/512 Kb RAM	5395:-
20 Mb/2 Mb RAM	6495:-
40 Mb/512 Kb RAM	6895:-
40 Mb/2 Mb RAM	7995:-
52 Mb/512 Kb RAM	7895:-
52 Mb/2 Mb RAM	8795:-
Nyhet! 40 Mb Hårddisk ST	5695:-

NYTTOPROGRAM på svenska!

Bokföringsprogram för mindre företag

Amiga Bok 1595:-
(ord pris 1845:-)

Kalkylkprogram

Maxiplan 500 995:-
(ord pris 1395:-)

SPAB Hemekonomi 395:-

Bokföringsprogram för hushållet

Hembudget

Animeringsprogram

Moviesetter paketpris 795:-
(ord pris 1095:-)

Multiterm Pro
Terminal o videotextprogram
995:-

Deluxe Paint III
Det klassiska ritprogrammet för Amiga-konstnärer.
895:-

AMOS Nya versionen
Gör dina egna spel och demos
399:-

Amiga 500
Extra minne
512 Kb med klocka
595:-

Svenska utbildningsprogram
- Glosbehandling
- Matematik (mellanstadiet)
- Sveriges geografi

Paketpris **369:-**

Digiview 4.0 Gold – läs in videobilder i datorn **1495:-**

Bars & Pipes – Midi-musikprogram till Amigan **2295:-**

Speltips till Amiga

MIG 29	445:-
A-10 Tank Killer	445:-
Lemmings	295:-
Harpoon	345:-
Elvira	395:-
Blue Max	395:-
Turrican II	395:-
Speedball 2	345:-
Operation Combat	345:-
Obitus	345:-
M 1 Tank Platoon	345:-
F-19 Stealth Fighter	345:-
Chaos Strikes Back	345:-
Wolfpack	395:-
Wonderland	395:-
Armor-Geddon	349:-
Moonshine Racers	395:-
Stellar 7	395:-
Search for the King	449:-

Ring för övriga titlar!

Litteratur Amiga

Libraries & Devices 1.3	299:-
Includes & Autodocs 1.3	399:-
Amiga Maskinspråksboken	255:-
Programmering i C	495:-
Hardware Ref Manual 1.3	360:-
Nyhet! Amiga handboken	369:-

Abacus Böcker

1 Amiga for Beginners	199:-
2 Amiga BASIC I & O	325:-
3 3-D Graphics Prog. in BASIC	265:-
5 Tricks & Tips	265:-
6 System Prog. Guide	399:-
7 Adv. System Prog. Guide	399:-
8 Amiga DOS Inside & Out	265:-
9 Disk Drives Inside & Out	375:-
10 C for Beginners	265:-
11 C for Adv. Programmers	365:-
12 More Tricks & Tips	265:-
13 Graphics Inside & Out	369:-
14 Desktop Video Guide	265:-
15 Amiga printers Inside & Out	399:-
16 Making music on your Amiga	399:-

Grafik/Bildhantering

DeLuxe paint III	895:-
Digipaint 3	895:-
Digiview Gold	1495:-
Photon Paint 2.0	1095:-
Art Department	595:-
Art Department Pro	1595:-
Rasterlink	1295:-

Videohårdvara

Y/C RGB Splitter	2995:-
Minigen	1795:-
Videon 3	4375:-
Digiview Gold 4.0	1495:-
Display Enhancer A2000	2595:-
Firecracker 2 Mb	13745:-
Harlequin Framebuffer	23495:-

3-D, Raytracing & Animering

ANIMagic	795:-
Comic Setter	499:-
Movie Setter	499:-
Sculpt 4D	4495:-
Real 3D v 1.3	4295:-
3D Professional	3995:-
Imagine	2795:-
Disney Animation Studio	1395:-

Presentation

Deluxe Video III	1295:-
Director	495:-
Elan Performer 2.0	1295:-
Scala	4875:-

Videotextning

Pro Video Post	3695:-
Broadcast Titler 2	2695.-

Ordbehandling

Excellence 2.0	2495:-
ProWrite 3.1, engelsk	1695:-
TransWrite	495:-

Databas/Register

SuperBase Personal 2	1295:-
SuperBase Professional	2595:-

Utbildningsprogram

Läxan	199:-
Brilliant English, fr. 14 år o upp	195:-
Sveriges geografi	195:-
Ami Quest,	195:-

Terminalprogram

ATalk III	845:-
On Line! Platinum Edition	595:-
Multiterm Pro	995:-

Programmeringsspråk

AMOS v 1.21	469:-
ARexx & WShell	695:-
DevPack Assembler v2.14	795:-
HiSoft BASIC	995:-
HiSoft Extend	345:-
Lattice C v 5.10	2495:-

Desktop publishing

PageSetter II	795:-
Professional Page v 2.0	3595:-
CG Outline Fonts	1695:-
PixelScript v1.1 PS Emulator	995:-
Publishing Partner Master	4295:-

Kalkyl

SuperPlan	1195:-
Advantage	1695:-

Musik

Dr T KCS Level 1,6	1295:-
Master Tracks Pro	1995:-

Bokföring

AmigaBok	1595:-
Hembudget	499:-
SPAB Hemekonomi	395:-

Möss/Tillbehör

MIDI-interface	395:-
Trådlös mus	1095:-
Boing! – Optisk mus	1295:-
Naksha mus Amiga/Atari	449:-
Golden Image mus	395:-
Mus/joy omkopplare	195:-
Parallellkabel 3 m	195:-
Seriell kabel	195:-
Modemkabel C 64	229:-
Mus/joy förlängning	99:-
Monitorkabel Amiga/Atari	195:-
Scartkabel Amiga/Atiari	195:-
Midikabel	59:-
AMAS Sampler MIDI-interface	995:-
Scanner 400 dpi, 64 gråskalor	2995:-

Joysticks

Tac II svart/vit	149:-
King Shooter	199:-
PC Joy/Game Card	299:-
Wico Bathandle/Redball	249:-
Wico Super Three-Way	349:-

Supraram 500 RX

Extern minnesexpansion till Amiga 500. 1-8 Mb. Extra fast RAM. Genomgång av expansionsbussen.

1 Mb **1695:-**

2 Mb **2495:-**

ICD Ad Speed

Dubblar klockfrekvens. Cache minne. Lödfri installation. 65–100% hastighetsökning.

2995:-

Office

Ordbehandling, desktop, register, kalkyl. Helt på svenska.

2295:-

Agiler Mouse

- Amiga,
- Hög precision (280 DPI)
- Musmatta

NU **395:-**

Page Setter II

Desktop Publishing
Gör trycksaker på din egen matrisskrivare!

795:- Ord pris 995:-

DATALÄTT

POSTORDER
Box 119
241 22 Eslöv
Tel. 0413-125 00

ESLÖV
Bruksgatan 32
Vard 10-18, Lörd 10-13
Tel. 0413-125 00

MALMÖ
Ö. Förstadsgatan 20
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 040-12 42 00

GÖTEBORG
Backaplan, Färgfabriksg. 1
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 031-22 00 50

AUKTORISERAD SERVICEVERKSTAD
Lämna i valfri butik
Box 119, 241 22 ESLÖV
Vard 8-17
Tel. 0413-612 05

Alla priser inkl. moms. Endast postens avgifter tillkommer.

VEM KAN MAN LITA PÅ?

Jaha, nu var det dags igen. Ett nytt nummer av Svenska Hemdator Nytt och jag måste hitta på något att fylla ut det här tomrummet med. Vad skall man skriva om den här gången? Eftersom jag är på ett osedvanligt bra humör tror jag att jag skall spy lite galla över något.

Får se, nu vad har vi att klaga över, Amiga? Nej det är inte snällt att sparka på någon som ligger. Atari? Nej, jag vill få chansen att resencera lite grejer därifrån.

Nu vet jag!!! Försäljare.

Jag skall berätta en liten saga för er som drabbade en kompis till mig när vi pluggade i Växjö. Personen i fråga, låt oss kalla honom för Magnus P, var ägare till en Amiga 500, även Amiga-ägare kan faktiskt vara trevliga, ibland. I Juni förra året ville hans diskdrive inte vara med längre. Han lämnade därför in datorn till en datorbutik i Flanören i Växjö i hopp om att de skulle kunna få liv i den igen. Efter någon vecka fick han tillbaka sin maskin igen med ny diskdrive. Magnus P var överlycklig. Med en hel veckas idéer oprovade kliade det i hans vektoriserande fingrar, här skulle programmeras.

Då inträffar olycka två. Datorn går nästan omgående sönder igen. Denna gång är det värre. Det visar sig att det ett flertal kretsar i maskinen som har lämnat in. Personalen ser att Magnus P lider av svår Hacker-abstinens och beslutar att låna ut en maskin till honom under tiden reparationen pågår. Detta var ett synnerligen lyckligt beslut ty det visar sig att reparationen drar ut på tiden.

Det händer inget förrän i Augusti. Då börjar cirkusen. Personalen försöker lämna tillbaka en dator med annat tangentbord. Magnus P var ägare till en av de tidiga Amigorna som var ut-rustade med ett tangentbord som var tillverkat på den gamla goda tiden då män var män och tangentbord fick kosta pengar. När Magnus P påpekar detta uppstår förvirring i affären. Först påstår man att det är samma tangentbord, sedan påstår man man kanske kan ha slarvat bort det. Efter diverse turer med ett flertal besök i affären, där Magnus P en gång märker sin lånedators tangentbord med en prick och får detta tangentbord i sin egen dator, undrar personalen om Magnus P inte är intresserad av att köpa en ny Amiga med 1.3 och 1 Meg Chipminne. Magnus P som vid detta laget undrar hur mycket som finns kvar av sin gamla maskin nappar på erbjudandet som verkar bra och bär hem en ny dator. Denna visar sig dock vara en Amiga med bara 1/2 Meg Chip. Efter ytterligare ett besök rättas dock detta till, allt kan fixas med en bra lödkolv.

Allt som numer återstår av Magnus P:s ursprungliga Amiga är överdelen av plasthöljet.

Magnus P är nu ägare till en Amiga 500 med 1Meg Chipminne och en viktig erfarenhet, se alltid upp vem du handlar med.

Anders.

ATARI SIDAN

Öppet forum om och för Atari

I dag har vi fått ett brev från en filur vid namn Benny Tyskbo. Han har en rad frågor som jag skall försöka besvara.

Finns svenska manualer att tillgå till till Extra Packet, till min Atari?

Nej, jag tror inte att du kan få tag i manualer till dessa program på svenska. Jag är dock inte helt säker. Om många nog påpekar detta problem för Atari kanske de kan översätta manualerna. Det finns bara en sak att göra, skriv till Atari.

Vad innebär begreppet PD-program?

Ett PD, eller Public Domain som det så fint heter, program är ett program som programmeraren har släppt som allmän egendom. Vem som helst får lov att använda det och kopiera det vidare till kompisar. Man brukar dock förbjuda folk att sälja programmen för att tjäna pengar på dem, några tior för diskett, porto och hantering brukar vara det normala priset.

En något annan typ av program är Shareware-programmen. Dessa program kan du precis som PD-program kopiera helt fritt. Om du, efter att ha testat det, beslutar dig för att behålla och använda det skall man dock betala en viss avgift till programmeraren. Detta bör man göra om man tyckte att programmet var bra och vill att programmeraren skall uppdatera det.

Finns det något bra bokföringsprogram med Svensk bruksanvisning som har bas 81 som kontoplan?

Jag föreslår att du ringer till Worksoft 031-30 08 30 eller Primär-data 044-716 75. De har säkert vad du behöver.

Passar tillbehör och program för ST och STFM min STE?

Detta borde vara en fråga som man genast skulle kunna svara ja på. Det är det dock ej. Allt från Atari fungerar nog. Pirathårddiskar kan det dock vara lite problem med om du har en tidig STE. Äldre program kan nog, om man kör dem på en STE, ibland utökas med diverse odokumenterade finesser. STE:n har funnits så pass länge nu så alla nya program är testade och fungerar även på en STE.

Behövs det några till behör för att använda AudioSculpture, eller är det bara att sparka igång komponera, spara, lyssna och njuta?

Nej, du klarar dig med bara program och dator.

Från en 8-bitars ägare:

Nästa brev kommer från en Peter Hack, en riktig Hacker?, som är 15 år och är ägare till en Atari 800XL. Han funderar nu på att byta upp sig till en ST och har därför några frågor.

Vad är det för skillnad mellan en 520 STM och en 520 STFM?

ST heter datorn, M står för inbyggd TV-modulator och F för inbyggd floppy. Jag tycker dock att du skall köpa en 1040. Du kanske tycker att 512 k låter mycket om du är van vid en 800XL, men många program kräver 1 Meg. Om du köper en 520 STE kan du enkelt stoppa i mer minne när du kommer på att dina program får cellskräck, vilket kommer att inträffa efter ca 3.2 sekunder. Mitt råd till alla blir därför "KÖP INTE FÖR LITEN DATOR". Om du skall använda den till något annat än spel bör ni ha minst 2 Meg.

Ifall man har en 5.25 diskdrive till sin ST kan man då använda spel, program från en Atari 800XL?

Svar nej. Dessa datorer är alldeles för olika för att de skall vara binärkompatibla. Det finns dock en 800 emulator till ST:n som gör att du kan få igång vissa program på en ST. Jag tror dock ej att du kan spela spel på denna emulator.

En 5.25'' diskdrive till ST:n kan ej heller läsa 800:ans diskettformat. Jag har överfört lite gamla program från min 130XE till emulatorn på ST:n men då använde jag ett Happy-kort i min 1050-diskdrive. Detta kort gör att man kan flytta filer till MS-DOS-format. Jag tog sedan min 5.25'' diskett och letade upp en PC med både 5.25'' och 3.5'' diskdrive för att få över filerna till en diskett med 'rätt' storlek på disken.

Kan ni rekommendera någon Amiga emulator till ST?

Njej, det kan jag nog ej. Jag har en konstig PD-någonting som påstår att man skall kunna köra Amiga-program på den om man bara har rätt hårdvara. Jag har dock ej lyckats förstå vad som utgör denna rätta hårdvara.

Här kommer ett nytt brev!

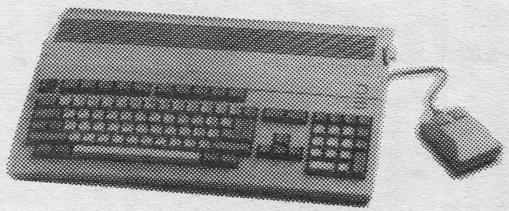
Hej Atari-Anders! (Jag visste inte att jag hade bytt namn!?)

(Forts. på sid: 39)

☆☆Jubiléumspriserna fortsätter- nu ännu billigare!☆☆

1991 20 år

Commodore AMIGA 500 3.795:-



Våra 5 Amiga 500-paket:

Amiga Grundpaket **4.095:-**
Svensk med mus, joystick och Appetizer.

Amiga Tekno..... **4.795:-**
Med program och elektroniksats.

Amiga James Pond
3 st spel & joystick **4.295:-**

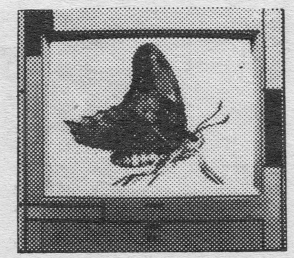
Amiga All-in-one..... **4.295:-**
Med rit-, skriv och musikprogram.

Amiga SUPER-paket..... **8.495:-**
Med 8833-II monitor, 9 nålsskrivare, joystick, kablar och Appetizerprogram.

TILLBEHÖR:

A501 512Kb/klocka..... **549:-**
A1011 Ext. floppy..... **849:-**
A590 HD 20Mb hårddisk. **4.249:-**
A520 RF-modulator..... **269:-**
Monitorkabel 8833-II..... **139:-**
Monitor 1084S med kabel..... **2.795:-**

PHILIPS 8833-II

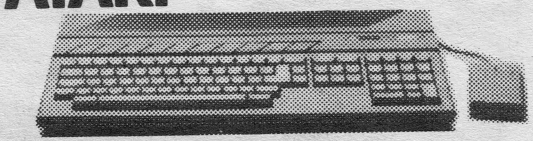


2.680:-
Normalt pris: 4.244:-
Universell färgmonitor med STEREO-ljud !!!
Passar till ATARI, PC, AMIGA

SEIKOSHA

SP-1900 9 nålar, centronics **1.795:-**
SP-2000 9 nålar, 192 tps..... **2.494:-**
SL-92 24 nålar, 240 tps..... **4.488:-**
SL-80AI 24 nålar, 135 tps..... **2.995:-**
SP-180VC för C-64..... **1.795:-**

ATARI



520STFM + Discoverypack..... **2.879:-**
520STE + spelpack..... **3.195:-**
520STE 1Mb RAM + spelpack... **3.895:-**
520STE 4 Mb RAM + spelpack.. **6.195:-**
1040STE + Extrapack..... **3.895:-**
1040STE, SM124 + Ex-pack.. **4.995:-**

☆ ☆ ☆

SF-314..... **995:-**
Megafile 30..... **3.895:-**
Megafile 60..... **5.995:-**
SM-124 Monokrom monitor..... **1.195:-**
SC-1435 Färgmonitor + kabel..... **2.795:-**

Angivna priser gäller så långt lagret racker.

Butikstider: Vardagar 10-18 Lördagar 10-14

1991 20 år **BECKMAN**
Beckman Innovation AB

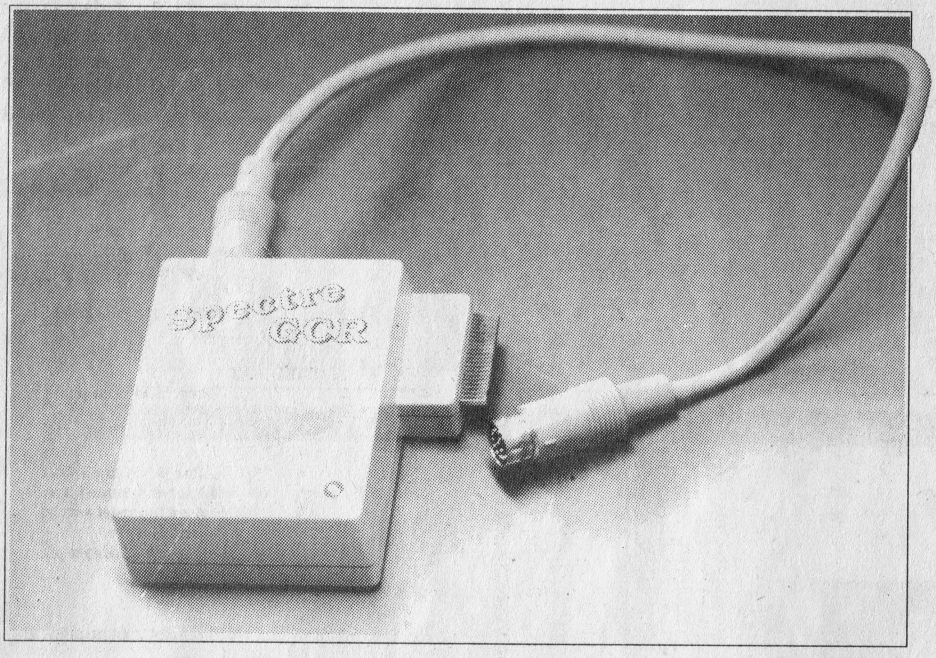
Box 1007
122 22 ENSKEDE
Tel: 08-39 04 00

Telex: 10318
Fax: 08-649 70 20

Butik
Gullmarsplan 6
Tel: 08-91 22 00

Vi lämnar 14 dagars fullständig returrätt på oskadade varor som köpts kontant eller på postorder.

SPECTRE GCR 3.0



Den ädla konsten att emulera en Mac har tagit ytterligare ett steg mot sin fullbordan. Det amerikanska företaget Gadget by Small har släppt en ny version av programvaran till sin emulator Spectre GCR. Förra versionen, 2.65, var mycket bra. Man hade förbättrat mycket sedan 2.3. Hur är då 3.0?

68030 SUPPORT

En stor skillnad är att man nu kan köra programmet på en TT eller en MEGA ST som är bestyckad med ett SST-board. SST är en accelerator som samma företag har byggt. Med detta monster installerat kan man få en ST med 33 MHz 68030 och 12 Mbyte minne, det borde räcka ganska långt.

Om programmet hittar en 030 i din maskin så kan man, i Options-menyn, ställa in om man vill använda sig av Instruktion- och data-cache och om processorn skall få jobba i Burst-mode mot minnet. Speciellt möjligheten att stänga av cacharna är bra om man råkar ut för ett program som använder självmodifierande kod, dessa kommer ej att fungera om de cachas.

TT:ns LocalTalk och SCSI supporteras ej av Spectre 3.0. Det skall dock komma en 3.1 så snart dessa kan hanteras. Detta innebär att man ej kan använda TT:ns inbyggda hårddisk, som är ansluten via SCSI, utan måste ha en lös hårddisk ansluten i ACSI-porten på TT:n.

Spectre 3.0 fungerar på en TT men utnyttjar ej TT:ns finesser.

MegaTalk

Med 3.0 får man även full support för MegaTalk. MegaTalk är ytterligare ett expansionskort från Gadgets by Small. Med detta installerat får man en Mac SCSI-port och två seriella portar. De seriella portarna klarar upp till 921600 baud (Ja, ni läser rätt), ungefär 92160 tecken per sekund. Med MegaTalk följer nya BIOS-rutiner så att ni skall kunna använda kortet även med ST-program. En Mac klarar bara av att hantera två serieportar så man måste välja vilka av ST:ns portar som skall användas.

Med MegaTalk kan man välja mellan tre seriella och en parallell port. Fördelen med MegaTalk är att kortet är snabbt nog för att klara av Appletalk, 230400 baud. Detta gör att, med MegaTalk i sin Atari, kan man koppla upp ST:n i ett nätverk med andra Mac:ar.

De två seriella portarna på MegaTalk kortet är så Mac-kompatibla att man nu kan ansluta MIDI-interface till ST:n som är avsedda för Mac:en. Enligt Gadget by Small skall nu program som Finale, Vision, Master Tracks Pro och Beyond fungera både med Apples och Passports MIDI-interface.

Med MegaTalks SCSI-port kan man nu utan problem ansluta Scanners och CD-Rom avsedda för en Mac till sin emulerande ST.

MINNE

I en speciell meny kan man tala om hur mycket minne man vill ha tillgängligt i sin Mac. Man kan välja mellan lite olika minnesstorlekar. V 3.0 är lite mindre än tidigare versioner, så flera av de tillgängliga minnesinställningarna har blivit 64k större.

Spectre 3.0 supporterar inte 64k ROM:arna längre. Nu måste man ha 128k ROM:ar. I och med att man tog bort all kod för dessa äldre ROM:ar kunde man glädja alla med lite minne. Även diskcach-funktionen är bortplockad. Det visade sig nämligen att den kunde sakta ned läsning mot GCR-disketter.

DISKETTER

Nu kan man formatera både Mac- och Spectre-disketter i Mac mode. Om man håller ner Shift-tangenten när man skall formatera kommer disken att formateras som en Spectre diskett.

En välkommen nyhet är att man nu kan göra en diskdrive till en Aladin-drive. I denna kan man sedan använda disketter avsedda för den Tyska Mac-emulatorn Aladin. Detta val gör man innifrån Mac-mode på konfigurationssidan (Shift-Help).

Man kan nu använda Apples eget filkonverteringsprogram för att överföra filer mellan Mac och PC. Detta fungerar därför att Spectre 3.0 emulerar en Mac med den nya diskhårdvaran som krävs för detta.

HÅRDDISKAR

Man har totalt skrivit om drivrutinerna för hårddiskarna. Detta har lett till att man nu ej behöver funktionen Slow SCSI till långsamma hårddiskar. Istället har man ett val, Turbo SCSI. Med denna kan man välja en snabbare variant av drivning av hårddisk.

När man formaterar hårddisken under 3.0 får man ett nytt format som reserverar lite plats för Parameter-RAM som emulatorn kan spara på hårddisken. Parameter-RAM är den del av

F1	Mount drive A
F2	Mount drive B
F3-F10	Mount hard drive partitions 1-8
Shift-F1	(unused)
Shift-F2	(unused)
Shift-F3-F10	Mount hard drive partitions 9-16
Control-F1	Color, Scrunch mode
Control-F2	Color, Scroll mode
Control-F3	Color, Top of scrolled screen
Control-F4	Color, Bottom of scrolled screen
Control-F5	SLM804, ImageWriter emulation ON
Control-F6	SLM804, ImageWriter emulation OFF
Control-F7	SLM804, Force formfeed
Control-F8	SLM804, Dump buffer contents
Control-F9	SLM804, 72 dpi rotated screendump
Control-F10	SLM804, 300 dpi screendump
Alternate-F1	Mac Plus emulation
Alternate-F2	Mac 512Ke emulation
Alternate-F3	SCC/VIA patches ON
Alternate-F4	SCC/VIA patches OFF
Alternate-F5	Orwell's disk monitor ON
Alternate-F6	Orwell's disk monitor OFF
Alternate-F7	Turbo disk mode ON
Alternate-F8	Turbo disk mode OFF
Alternate-F9	Debug mode ON
Alternate-F10	Debug mode OFF
Alt-Ctl-F1	SLM804 hex dump
Alt-Ctl-F2	SLM804 hex dump OFF
Alt-Ctl-F3	Disk messages ON
Alt-Ctl-F4	Disk messages OFF
Alt-Ctl-F5	Line-A tracer ON
Alt-Ctl-F6	Line-A tracer OFF
Alt-Ctl-F7	Debug to printer ON
Alt-Ctl-F8	Debug to printer OFF
Alt-Ctl-F9	Bus Error messages ON
Alt-Ctl-F10	Bus Error messages OFF
ESC	Same as keypad Clear (this results in a true ESC code)
UNDO	Same as Command-Z (normally UNDO menu entry)
DELETE	Same as Command-X (normally CUT menu entry)
INSERT	Same as Command-V (normally PASTE menu entry)
CLR/HOME	Same as Command-C (normally COPY menu entry)
HELP	Same as Command-? (normally HELP menu entry - if available)
Shift-HELP	Calls up configuration page
Alt-Ctl-Clr/Home	Parks all hard disks
Alt-Ctl-Del	Warmboot (stays in Mac mode)

Mac:ens RAM som är batteribackupad och som håller reda på olika inställningar.

Man kan nu ha upp till 16 partitioner igång från emulatorn. Man kan även parkera hårddiskar inifrån Spectre nu.

TANGENTBORD

Tidigare versioner har ej fungerat så bra med Å, Ä och Ö. Nu kan man göra en egen inställningsfil där man talar om var man vill ha olika tecken. Man kan även översätta menyerna på detta sätt.

Alla snabbkommandon har bytt plats. Dessa ligger nu på de platser som syns i tabellen ovan.

Alla som har kört tidigare versioner ser att det är mycket som är ändrat. Konfigurationssidan ligger nu på Shift-Help. Här finns nu fler funktioner än tidigare, alla funktionstangenter används nu här.

OMDÖME

Som vanligt blev jag imponerad av vad man lyckats med i Spectre GCR. Det finns många fler funktioner som jag inte tagit upp här som simulerad VBL och nya ljudrutiner. Hela programmet kändes mycket stabilare. Jag uppmanar er alla att uppgradera till 3.0 så snabbt som möjligt. Många fler Mac-program fungerar nu.

Jag är mycket nyfiken på vad Gadget by Small skall åstadkomma med TT:n och MEGA STE:n.

Anders.

Brevhörnan,

(forts. fr. sid: 36)

I Svenska Hemdator Nytt nr 3-1991 frågade Fredrik Karlsson. Hur man sparar en bit av skärmbilden på diskett för att sedan kunna ladda in det igen. Här kommer ett exempel på hur det kan gå till. I GFA-Basic finns det flera olika möjligheter att spara och ladda filer. Så det finns säkert andra möjligheter också för att få samma resultat.

```
FOR a=1 TO 2000
  PRINT "X";                  ! Skriver text på skärmen
NEXT a
'
GET 140,90,400,210,a$         ! Plockar ut en bit av
                              ! skärmbilden
CLS
PUT 40,40,a$                  ! Visar den utplockade
                              ! biten
'
OPEN "O",#1,"BILD.EXE"
PRINT #1,a$                   ! Sparar bildbiten på disk
CLOSE
'
OPEN "I",#1,"BILD.EXE"
langd=LOF(#1)                 ! Kollar längden på filen
a$=SPACE$(a)                  ! Skapar utrymme i minnet
adr=V:a$                      ! Platsen i minnet som a$
                              ! ligger
BGET #1,adr,langd             ! Laddar in bildbiten på
                              ! rätt plats
CLOSE
'
PUT 170,170,a$                ! Visar åter den utplockade
                              ! biten
```

Ni på Hemdator Nytt efterlyser ofta listningar och artiklar från oss läsare. Men jag tycker inte att det är så konstigt att så få skickar in detta till er. Som det är nu måste vi själva lägga ner arbete på att skriva samt även betala disketten som ni helst vill ha texten på eller skicka med ett frankerat svarskuvert. Utan att få någonting i ersättning från er förutom att få sitt namn med i tidningen.

Ett förslag från min sida vore att ni kunde skicka några disketter med PD-program till dom som har fått sina alster publicerade. Ev. varierande antal beroende på textens omfattning och kvalitét. Skriv också gärna ut i tidningen hur många disketter varje bidrag har belönats med, kanske med en liten bild på en diskett. På detta sätt får ni säkert flera listningar och andra brev.

Hälsningar: Johnny Andersson i Huddinge

Jag tackar för ditt program. Jag vet inte om jag kan göra något åt ditt önskemål, hoppas att Ulf läser detta och får sig en tankeställare. Det var enligt min mening en bra idé.'

/Anders

Detta med en eller flera PD-disketter som belöning för inskickade tips, listningar etc är en mycket bra idé. Jag skall se till att ett fungerande system för detta tas fram. Mer om detta kommer i ett kommande nummer.

/Ulf Selstam

fsel_exinput

Ni som har nya TOS 1.4 eller TOS 1.6 har flera nya funktioner som ni kan leka med, en är fsel_exinput.

fsel_exinput är en ny filväljare som gör det möjligt för dig att skicka med en ledtext till filväljaren. Denna ledtext kommer att hamna längst upp i formen. Förutom denna text ser filväljaren lika dan ut som den nya, gamla, filväljaren under TOS 1.4/1.6.

Hu kommer man då åt den? Jo, följande parametrar skall sättas.

control[0] = 91	Funktionsnummer
control[1] = 0	Inget i int_in
control[2] = 2	2 word i int_out
control[3] = 3	3 long i addr_in
control[4] = 0	Inget i addr_out
addr_in[0] = fs_iipath	path
addr_in[1] = fs_innsel	namn
addr_in[2] = fs_label	Ledtext (max 30 tecken)

Efter anrop kommer int_out att innehålla:

int_out[0] = fs_ireturn 0 indikerar fel
int_out[1] = fs_iexbutton0 - Avbryt / 1 - OK

Här kommer ett exempel i assembler på hur man kan använda denna funktion. Programmet är skrivet för Assempro, men kan nog användas tillsammans med de flesta assemblers. Om ni assemblerar det under Assempro måste ni ställa om assemblern till relokerbar kod.

Anders Svensson

```
; Exempel på hur man använder fsel_exinput
; under TOS 1.4/1.6

; Assempro, relokerbar kod!!!

        text

        movea.l 4(SP),A5        ; Basepage
        move.l  12(A5),D0       ;

Programlängd
        add.l   20(A5),D        ; + Data
        add.l   28(A5),D        ; + BSS
        addi.l  #$1100,D0       ; Basepage(256)
                                ; + Stack(4Kb)

        move.l  D0,D1   ; Längd
        add.l   A5,D1   ; Startadress
        andi.l  #-2,D1  ; Avrundat
        move.l  D1,SP   ; Ny stack

        move.l  D0,-(SP) ; Längd
        move.l  A5,-(SP) ; Startadress
        clr.w   -(SP)
        move.w  #$4A,-(SP) ; mshrink
        trap    #1      ; GEMDOS
        adda.l  #12,SP

        move.w  #10,control  ; appl_init
        clr.w   control+2
        move.w  #1,control+4
        clr.w   control+6
        clr.w   control+8
        jsr     aes

        pea     path    ; Anropa filväljaren
        pea     name
        pea     title
        jsr     fsel_exinput
        adda.l  #16,sp

        move.w  D0,-(SP)
```

SVENSKA ATARIKLUBBEN HAR ORDET:

Välkommen till SAK-spalten. Vi fortsätter här vår artikelserie om datorer och modem som vi lovade i ett tidigare nr av SHN. Dessa artiklar är gjorda av CO-SYSOP Jonni Rutgersson och jag har sammanställt materialet. Sätt dig nu ner i lugn och ro samt läs och begrunda dessa visdomsord.

Nu har våren kommit med allt vad det innebär av sol och värme, och det spritter i hela kroppen av våryra. Då solen är väldig stark just nu, så känns det riktigt skönt att kunna sätta sig framför datorn och vila den känsliga hyn från solen en stund och modema.

I förra numret av SHN så lovade jag att skriva lite om tekniska detaljer om modemet och vår databas, jag kommer att skriva mest om basen i denna gång och återkommer om modemets hemligheter i nästa nummer. Jag hoppas att du har haft glädje av den första artikeln som jag skrivit om i detta ämne. Om du följt dom anvisningar som jag skrivit om så bör du nu ha kommit i kontakt med en databas, kanske SAK-BBS ?

Jag skall nu försöka beskriva hur du gör och vad man gör i vår databas. Om du inte har modemat ännu så skall jag först ge en kort beskrivning hur du bär dig åt, så att du får möjligheten att komma i kontakt med vår bas.

Se först till att du kopplat in modemet till datorn, sätt på modemet, sätt på datorn, du har väl inte glömt att sätta in en disk med ett kommunikationsprogram i driven?

Se till så att du har ställt in hastigheten på 1200 eller 2400 baud 8 bitar 1 stoppbit, och ingen paritet. Ring sedan upp vår bas (proceduren varierar med vilket typ av modem du har, läs manualen) på tel: 031-820304. Om du nu har gjort allt riktigt så skall du vara i kontakt med vår bas, det första du ser är ett välkomstmeddelande med viktig information som kan ändras från gång till annan, markören skall nu ha stannat på en rad som det står *Ditt Namn:* på. Skriv här hela ditt för och efternamn (max 16 tecken). När du skrivit detta så kommer basen att klaga på att den inte känner igen dig, den frågar om du har skrivit rätt, och har du det så svara med Y, som står för Yes eller ja på svenska. Efter det så frågar den dig om du vill bli registrerad, svara Y igen, då får svara på följande frågor: *Vilket LÖSENORD vill du ha?*: Ange här din hemliga kod så ingen annan kan komma in med ditt namn. *Ange korrekt GATUADRESS här:* Skriv gatu- eller boxadress. *Ange KOMMUN (bostad)*: Skriv här vilken stad eller annan ort som här din postadress. *Vilken DATORTYP har du?*: Skriv bara 520 eller 1040 eller vad du har för maskin. *Ange POSTNUMMER hemadress*: Skriv bara numret här. *Ange TELEFON för sysops koll:* Skriv både riktnumret och telefonnummer. Du har max 16 tecken på varje rad att skriva, du MÅSTE fylla i dessa uppgifter korrekt annars så blir du inte registrerad. Efter detta så skall du besvara tre frågor till, basen frågar dig om igen efter förnamn och efternamn, du har nu hela 55 tecken på dig ifall det inte räckte med 16, efter det så frågar den om ditt medlemsnummer, glöm inte att ange detta, annars så vet vi inte att du är SAK medlem.

Sista frågan lyder: *Hur fick du reda på numret till denna bbs.* Skriv: SHN. Efter allt detta så är du "inne" i basen, nu följer en del viktig information för dig bla. hur lång tid du har på dig, så här första gången har du bara 8 minuter till förfogande (Det kanske står ett mindre antal minuter, detta beror på att du redan har förbrukat en del av tiden vid påloggningen). Du får information om antal nya brev som finns, då du inte har varit inne i basen så är alla breven nya, efter det så kommer det info om antal nya filer det finns i basen. Du får dessutom info om vem som var inne i basen före dig, och till slut så står det dag, datum och tid.

MENYERNA....

När du är inne så här första gången, så har du stark begränsade möjligheter i basen, vissa funktioner fungerar inte, andra ser du inte. Detta beror på att SYSOP (SYStemOPeratören) inte har registrerad dig, det tar normalt 24 tim innan SYSOP hinner ikapp. Jag beskriver inte alla möjligheter nu, tänk också på att du inte kan använda en del första gången du är inne. Om du trycker på RETURN nu så kommer huvudmenyn upp på skärmen, där står vilka optioner du har att välja mellan.

Ingenting av det du gör i basen kan skada den så pröva gärna de olika sakerna som finns att göra, vilka tangenter som du kan trycka står alltid inom dessa tecknen <> ex <V> trycker

```
        pea     crlf    ; Ny rad
        move.w #9,-(SP)
        trap    #1
        addq.l  #6,SP

        tst.w   (SP)+

        beq.s   error
        pea     path    ; Skriv path
        move.w #9,-(SP)
        trap    #1
        addq.l  #6,SP

        pea     crlf    ; Ny rad
        move.w #9,-(SP)
        trap    #1
        addq.l  #6,SP

        pea     name    ; Skriv filnamn
        bra.s   go_on

error:  pea     err_text; eller felmeddelande

go_on:  move.w #9,-(SP)
        trap    #1
        addq.l  #6,SP

        move.w #7,-(SP); Vänta på en knapp
        trap    #1
        addq.l  #2,SP

        move.w #19,control      ; appl_exit
        clr.w   control+2
        move.w #1,control+4
        clr.w   control+6
        clr.w   control+8
        jsr     aes

        clr.w   -(SP)   ; Slut
        trap    #1

aes:    move.l  #aespb,D1       ; AES
Parameterblock
        move.w #$C8,D0          ; Magic
        trap    #2      ; GEM
        rts

        data

aespb:  dc.l    control
        dc.l    global
        dc.l    int_in
        dc.l    int_out
        dc.l    addr_in
        dc.l    addr_out

        BSS

global: ds.w    16
control: ds.w   10
int_in: ds.w    128
int_out: ds.w   128
addr_in:        ds.l    128
addr_out:       ds.l    128
        text
fsel_exinput:
        link    A6,#0
        movem.l         D1-D7/A0-A5,-(SP)

        move.w #91,control      ; Funktion 91
        clr.w   control+2
        move.w #2,control+4
        move.w #3,control+6
        clr.w   control+8

        move.l  16(A6),addr_in  ; Path
        move.l  12(A6),addr_in+4; Filnamn
        move.l  8(A6),addr_in+8 ; Titel

        jsr     aes

        move.w int_out+2,D0     ; OK ?

        movem.l         (SP)+,D1-D7/A0-A5
        unlk    A6
        rts

        data

title:  dc.b    'Hej och hå!',0
name:   ds.b    20,0
crlf:   dc.b    13,10,0
err_text:       dc.b    'Ogiltigt val',0
path:   dc.b    'A:\*.*',0
        ds.b    64
        end
```

du på V eller v det spelar ingen roll så kommer välkomstmeddelandet upp igen, det du såg i början du vet. Tryck RETURN igen så dyker menyn upp igen, pröva nu med att trycka på B så blir du flyttad till brevlådan, tryck på RETURN igen då ser du att du har helt andra valmöjligheter här, fler om du blivit registrerad fortsätt på detta sätt att gå igenom alla menyer och funktionerna i basen, mer hjälp finns i basen.

Filöverföring.

Tryck på P i huvudmenyn eller i brevlådan, då kommer du till programbanken där alla filer finns. När du kommit dit så tryck på RETURN så ser du vad som gäller där. För att titta vad som finns i programbanken så tryck på L = lista filer, svara sedan på varje fråga med RETURN så kan du se vad som finns, fortsätt med att trycka RETURN efter varje fil så kommer nästa upp automatiskt.

OBS! Du kan bara se de filer som du har behörighet till. Efter varje fil så får du upp en kommandorad, där du har möjligheten att bestämma dig för att hämta hem en fil, tryck på X så får du upp en rad med de olika överföringsprotokollen. Det allra vanligaste är att man använder XMODEM-Checksum, använd det till att börja med om du är osäker, med 95% säkerhet så är ditt terminalprogram inställd på det. Skulle du behöva mer hjälp skriv ett brev till SYSOP när du är inne i basen, så hjälper han dig.

Jonni Rutgersson.

Hur blir man medlem?

Här följer, som vanligt, lite information om hur man blir medlem samt hur man beställer PD-disketter.

Använd postgiroblankett och ange namn, adress samt önskat typ av medlemskap. Du kan välja mellan följande alternativ:

1. 1 års medlemskap 100:-
2. 1 års medlemskap+Startdiskett 125:-
3. 1 års familjemedlemskap+ diskett 125:-
4. 1 års medlemskap+SAK-TSHIRT 150:-

Postgirot till Svenska Atari Klubben är: 491 75 44-1

PUBLIC DOMAIN

Vår följetong med disketter från Svenska Atari Klubbens PD- bibliotek fortsätter och priset per diskett är 40:- för medlem samt 50:- för icke medlem med reservation för prisändringar. Om du vill ha vår PD-lista så kan du beställa den. Priset är 10:- och om du istället vill ha den på diskett 20:-. Observera att merparten av våra disketter är dubbelsidiga och är verkligt välmatade med program.

Använd postgiroblankett vid beställning och ange namn, adress, eventuellt medlemsnummer samt beställningsnr på den diskett du önskar (bestnr=Den beteckning som står innan disktiteln ex SAK001 osv.) eller om du vill ha vår PD-lista.

SAK069- SPELDISK Nr 17 (DS, Färg)

PIPELINE Ett vrålkul pusselspel där man skall bygga en pipeline innan oljan rinner ut. Demo. AQUADEMO: Demo av ett actionspel under vatten. PARKDEMO: Demo av ett tivolispel.

SAK070- SPELDISK Nr 18 (DS, Färg)

FASTLANE: Demo av ett racerbilspel. NAVAL: Sänka skepp. BRIDGEIT:Brädspel

SAK071- NYTTODISK Nr 22 (DS, Svartvit, 1Mb)

CALAMUS:Demo-version av det suveräna Desk Top Publishing programmet. Det mesta fungerar i demot men vissa begränsningar finns.

SAK072- MIDIDISK Nr 5 (DS, Svartvit)

ALCHIMIE: Ett fantastiskt bra sequencerprogram som är bättre än många kommersiella seq. Påminner lite grann om Cube-base och klarar av multitasking. SHAREWARE. K1EDIT: Editor och sequencer till KAWAI K1 sunthesizer. DX7EDIT: Editor till YAMAHA DX7. Skrivet i GFA-basic och det medföljande GFABASRO-prg måste startas först och där laddar man i filen DX7PATCH.BAS

SAK073- NYTTODISK Nr 23 (DS)

1stSTEP: Biorytm samt kalender. MINITEXT: Ett ordbehandlingsprg med många likheter från 1stWORDPLUS. REL2TREE: Släktforskning SNABBREG: Ett svenskt databasprg med bra sökrutiner. TYPIST: Lär dig att skriva maskin med detta prg som lär ut hur fingrarna skall vara placerade. Färg.

SAK074- NYTTODISK Nr 24 (DS)

ACC: En samling med olika ACCESORYS. DCD: Demo av en alternativ desktop typ NEODESK. FB2: First Base ett utmärkt databasprg för dig som vill katalogisera saker och ting. MENYMAKE: Förenklar hårddiskanvändning genom att du kan skapa menyer där man startar olika prg. MIRROR: Skapar kopia av boot, fat, directorys för er som vill skydda hårddisken från virus.

(Forts. på nästa sida)

S.A.K. (Forts. fr. föreg. sid)

SAK075- GRAFIKDISK Nr 17 (DS)

CARTOON: Animeringsprogram. Gör dina egna teckande sekvenser. Färg. PAINTLUX: Ritprogram för svarvit monitor. RAYTRACE: Demo av 3D-ritprg som är skivet i GFA-basic. Färg. VAN GOGH: Ritprogram med animeringsmöjlighet. Färg.

SAK076- FAMILJEDISK Nr 1 (DS, Färg)

NEOCHROME: Testa dina konstnärliga talanger med detta ritprogram. STWRITER: Ordbehandlare. SNABBREGISTER : Är ett sk databasprogram som tillåter dig att skapa olika register över tex skivsamlingen, kökrecept mm. ORMET: Roligt spel där det gäller att undvika att krocka med din orm. TYPIST: Detta program lär dig att skriva maskin på rätt sätt, dvs rätt handställning.

SAK077- FAMILJEDISK Nr 2 (DS, Färg)

1ST WORD: Bättre ordbehandlare hittar du nog inte som PD! BIOCHART: Här får du veta hur dina biorytmkurvor varierar. Kanske en förklaring till din formtopp/downperiod? MORSEN: Två morseträningprogram, ett för svartvit monitor, ett för färg. HANGMAN: "Hänga gubbe"-spel. NUMBER GO ROUND: Är du snabb på huvudräkning? Vi får väl se... SENSORI: Kan du komma ihåg tonerna/färgerna i rätt ordning?

Om ni vill se snygga ut så kan vi också erbjuda en tuff SAK-Tshirt för 50:- (strl L, XL).

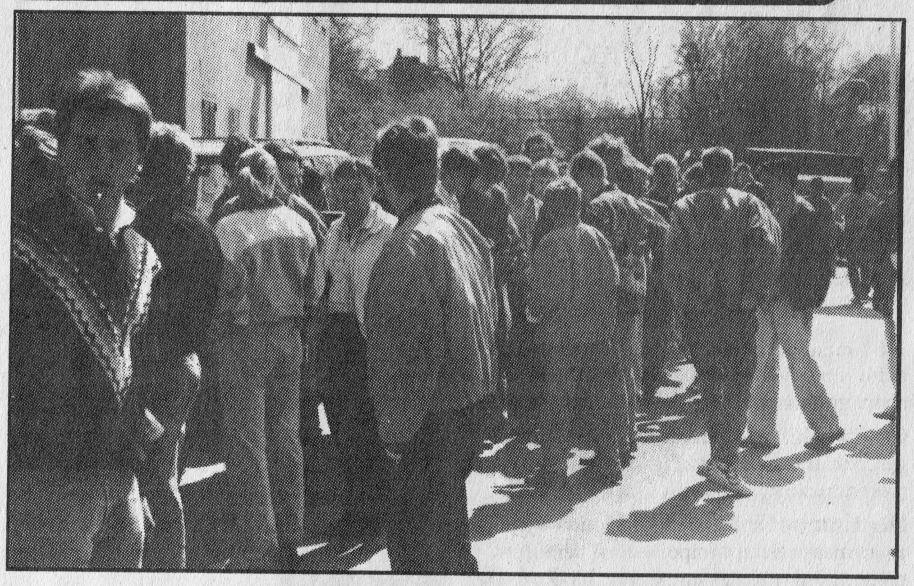
Använd postgiroblankett när du beställer (pgnr 491 75 44-1). Ha det bra. Vi hörs !!

Ingemar Isaksson
Sysop SAK-BBS

SVENSKA ATARI KLUBBEN.
BOX 47061
402 58 Göteborg.
Postgiro: 491 75 44-1.
Klubbtel: 031-880810.
BBStel: 031-820304

AMIGA ZINET

SKRIV TILL: AMIGAZINET, BOX 152, 448 01 FLODA



AmiCon-91

Den elfte maj gick den första svenska mässan helt inriktad på Amiga av stapeln. Under två dagar visades det mesta och det bästa av vad Amigan förmår.

Av Henrik Mårtensson

AmiCon-91 blev minst sagt en succée. Att organisera en mässa, speciellt för första gången, är alltid ett vågspel. För Amigaföreningarna SUGA och AUGS var det en chansning som gick hem. Uppskattningsvis runt tretusen besökare var det som kom för att se det bästa av vad Amigan förmår. De blev inte besvikna. Gräddan av Sveriges Amigaföretag hade ställt upp och visade vad som finns, och vad som komma skall, till Amigan.

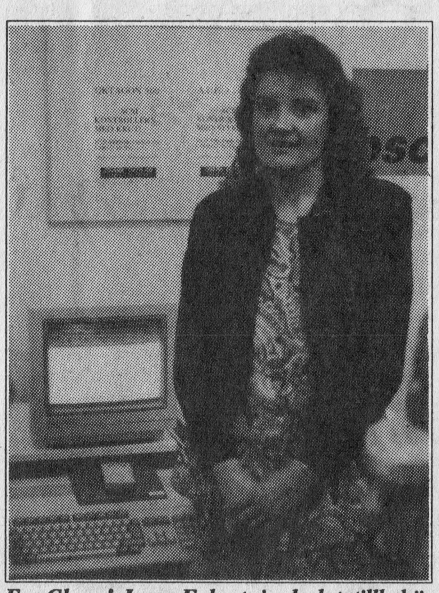
Allt om grafik

Grafik var nyckelordet för mässan. 24-bitars grafikkort, dvs kort som gör det möjligt för Amigan att visa grafik med mer än sexton miljoner färger samtidigt på skärmen var ett av de stora dragplåstren. Det fanns grafikkort i toppklass för (nästan) alla plånböcker. Display Data, som riktar in sig helt på professionella Amigasystem för grafik, animation och video visade Harlequin, ett grafikkort som det skrivits mycket om i utländsk press.

Harlequin hanterar upplösningar upp till 910x576 och kan ladda in IFF, Sculpt 4D, Turbo Silver, Imagine, Snapshot 24-bit, Professional ScanLab och Digi-View-bilder. Internt jobbar Harlequin med hela 32 bitplan. De extra åtta bitplanen kan användas för att skapa ChromaKeymasker. Harlequin är ett proffsigt grafikkort till proffsigt pris, från 25 750: - för den biligaste versionen, men då är resultatet därefter.

Minst lika imponerande var M.A.S.T.s nya grafikkort Colorburst. Med en upplösning på upp till 768x580 punkter, max 48(!) bitplan (24 bitplan med en 24 bitplans stencil) vore det här kortet imponerande, även om det inte vore för priset. Under 6000:-, och det är en spottstyver i de här sammanhangen. (Även om din och min plånbok skulle vrida sig i plågor inför en sådan utgift.)

CBPaint, ett 24 bitplans ritprogram medföljer. Intressant för dig som är rädd om plånboken är också att Colorburst kan använda en vanlig



Fru Chara': Inger Eckert visade datatillbehör

1084-monitor, man behöver inte investera i en extra multisynkmonitor, som med de flesta andra grafikkort.

Chara' Data AB visade sina professionella genlock från engelska Video Center. Mera proffsutrustning till proffspriser.

DG Computer visade Full Motion Video i en av mässans mest imponerande demonstrationer. Med hjälp av en Amiga 3000 och ett GrandSlam hårddisk/multifunktionskort från IVS visade man en fem minuterssnutt ur Tillbaka Till Framtiden Del 3, med ljud och allt. Kvalitéen på grafiken kan bara beskrivas som fantastisk. Det gick inte att se någon skillnad på den digitaliserade videosnutten och en bandad med en bra VHS-bandspelare.

DG Computer var inte bara i topp på snabb videoanimation. En 16-bitars sampler som kan hantera ljud i CD-kvalitét står också på programmet.

Commodore på plats med CDTV

Commodore hade slagit på stort med en 84 m² stor monter där man inte bara visade Amiga 500 med Workbench 2.0, (Jo, WB 2.0 kommer till Amiga 500, även om det har gått en massa rykten som säger annorlunda. Det utlovades av Commodore på mässan,) och de nya Amiga 2000-baserade Office- och Presentation-paketen, betydligt mer spännande var CDTVn som stod i ett hörn.

CDTV, om nu någon av er inte hört talas om den, är "Commodores nya multimedia CD-system för hemmet", för att citera Commodore-folket. Commodore tycker inte om att man kallar CDTVn för en dator, men egentligen är den en Amiga med 1 MB RAM och ett 560 MB(!) CD-ROM.

CDTVn kommer att säljas i radio- och TV-butiker, det är därför man inte vill ha någon datorstämpel, och är tänkt att vara en naturlig del bland TV, video och stereo. Än får vi ge oss till tåls lite, men under hösten skall det vara dags. Mjukvara till? Jodå, mycket är redan färdigt. Det blir spel förstås, men också elektroniska uppslagsböcker, (FOCUS uppslagsverk bland annat,) och allt vad mjukvaruföretagens flitiga idéekläckare kan komma på.

CDTVn klarar också att spela vanliga CD-skivor och den nya CD+G-standarden, dvs CD-skivor med lagrade bilder, meloditexter mm. Ett måste för alla prylfreaks. (Givetvis skall jag skaffa en så snart jag kommer åt.)

Amiga 3000T fick besökarna att sukta

Amiga 3000T

Amigaproffs med välfyllda plånböcker fick något simmigt i blicken när de såg den splitt nya Amiga 3000T, tower-modellen av Amigan som det ryktats om en tid. Fler kortplatser, större utrymme för hårddiskar, högre pris. Definitivt för den som har gott om pengar. Maskinen hade förresten ett A2060 ArcNet-kort också och var kopplad till en Novell File Server. File servern var faktiskt en PC, Commodore PC-60 III, en PC AT386 med inte helt föraktliga prestanda.

En Amiga 3000/UX med AT&T UNIX V.4 visades också. Så vitt jag vet är det första gången i Sverige. Det här visar att även svenska Commodore nu är beredd att satsa på rejäla arbetsstationer. Det är viktigt för oss alla, för om Amigan skall slå stort måste Commodore klämma vartenda uns de kan ur arbetsstationsmarknaden. Big business, big money! Det är något som behövs när det gäller att utveckla nästa generations datorer. Naturligtvis visade man också upp AmigaVision, en av de allra bästa multimediaprodukterna på någon dator.

Grafik på ett annat plan stod **Bremberg Electronics** för. De visade DynaCADD, en tungviktare bland CAD-program. DynaCADD finns inte bara för Amiga, utan för MS-DOS och Atari ST/TT också. Det gör det lätt att flytta filer mellan olika utvecklingsplattformar. (Sorry, jag blev visst lite miljöskadad på mässan. Mellan olika datorer, alltså.)

Publishing Partner 2.1

Procomp slog på trumman för Publishing Partner 2.1, ett kraftfullt och för de flesta och inte helt obekant DTP-program. Till nyheterna i programmet hör bland annat outlinefonter på skärmen, fler och bättre importmoduler för text och grafik, bättre ritverktyg med bland annat Bezierkurvor och en hel del annat.

Bars&Pipes Professional, ett av de allra proffsigaste MIDI-programmen för Amigan hörde också till nyheterna. **AUGS** och **SUGA** visade upp sig förstås. Inte så underligt, det var ju de som organiserade alltihop. **EDKX, Ericsson Telecomms datorklubb** satsar på Amigan (även om de har en och annan PC-användare också) och var representerade på mässan.

Nordiska PD-Biblioteket, NPD, lett av den dynamiske Lasse Wiklund hade också en monter.

(Forts. på nästa sida)

Display Data visade Harlequin, ett grafiksystem för professionella Amigasystem

AMICon, forts. fr. föreg. sid.

Försäljningen av PD-disketter slog alla rekord, många nya medlemmar värvades. Bidragande till värvandet var säkert att man genom ett speciellt avtal med Matt Dillon fått tillstånd att sälja C-kompilatorn DICE till NPD-medlemmar för bara 310:-. Otroligt billigt för en kompilator som skall vara (nästan) i klass med det allra bästa från SAS och Manx. (Testrapport kommer inom kort.)

Karlberg & Karlberg Handelsbolag, icke att förväxla med mjukvarugrossisterna K&K AB (även om det grundats av samma personer) visade Olivia, ett order, lager, fakturerings-system som verkar både smidigt och lättanvänt. Det kanske inte låter så spännande, men det är en av de saker Amigan verkligen behöver för att kunna ta sig in på den lukrativa kontorsmarknaden.

Karlberg&Karlberg AB visade en hel del intressanta program för DTP och multimedia. Mest imponerande var ändå en mycket proffsig visning av raytracingprogrammet Real 3D. Fantastiskt, det mest imponerande jag sett inom raytracing. En av skaparna av Real 3D höll ett föredrag om raytracing i allmänhet, och Real 3D i synnerhet. Det var utan tvekan mässans snyggaste och mest proffsigt genomförda föredrag, och det var många sådana under de här två dagarna.

Många föredrag

Föredrag ja, Peter Hjalmarsson från Commodore presenterade AmigaDOS 2.0. Peter är en bra föredragshållare, men en provisoriskt uppkopplad hårddisk rasade, vilket gjorde att hans multimediapresentation inte blev riktigt vad det var tänkt. Dagen efter tog han i alla fall revansch och körde hela sin presentation på en i föredragslokalen uppställd Amiga 3000.

Erik Lundevall från KTH pratade om OS 2.0 ur programmerares synvinkel. Han pratade om fillänkar a lß UNIX, en inbyggd IFF-parser, Public Screens, och postlåsning av filer. Mycket spännande för programutvecklare. (Jag tror att jag förstod det mesta.)

Commodores Niklas Persson pratade multimedia i en väl genomförd presentation. Det handlade om AmigaVision och CDTV förstås, men också om nya mycket proffsiga multimediaprogrammet Scala, som får garvade multimediaproffs att bli alldeles till sig. Det hölls också åtskilliga andra föredrag om DTP, grafik, telekommunikation, AREXX och annat. De flesta var intressanta, men kanske inte riktigt så professionella som jag hade väntat mig. Amigan är utan tvekan en av de kraftfullaste datorer som finns i presentationssammanhang, men en presentation blir inte bättre än den som gör den.

Mässan - ett myller..

De flesta föredragshållarna var mycket bättre som datorkunniga än som multimediaexperter. Mässan var ett myller av folk och företag, en storartad upplevelse för alla som var där. Det är omöjligt att berätta allt, planera istället själv in ett besök på AMICon-92 istället. Själv kan jag knappt bärga mig.

Här är några av de företag och föreningar som var med på mässan. Några av de mest intressanta produkterna som visades är också nämnda. Listan över företag är ingalunda komplett:

Komplett sortiment för grafikproffs. DisplayData Komettsg. 13A 211 50 Malmö Tel 040-23 32 58 Fax 040-12 23 73

GrandSlam multifunktionskort DG Computer Sportv. 20 A 183 40 Täby Tel 08-79 23 053

Landets billigaste postorderfirma? (Har ej svenska versioner av program.) Landbergs Box 70 196 21 Kungsängen

DynaCADD Bremberg electronics Villa Bergvalla 5373 544 00 Hjo Tel 0503-403 30 Fax 0503-400 33

Publishing Partner 2.1, ProWrite 3.11, Bars & Pipes Professional PROCOMP Box 46 340 36 Moheda Tel 0472-712 70 Fax 0472-716 80

Genlock, videodigitizer, SCSI-interface Chara' Data AB Jungfrug. 13 575 31 Eksjö Tel 0381-10 400

Multivision - Fixar interlaceflimmer på A500 och A2000 PROAB Tellusg. 28 Box 3075 195 03 Märsta

Colorburst - 24 bitplans grafikkort, Blitz BASIC M.A.S.T. Box 23010 200 45 Malmö Tel 040-93 12 00

Amiga 500, 2000, 3000 CDTV, UNIX, AmigaVision Commodore AB Box 8184 163 08 Spånga

Nordiska PD-Biblioteket Box 2011 580 02 Linköping

A-Fakt (Fakturering), MovieSetter, Professional Page 2.0, Real 3D, Professional Draw 2.0 Karlberg & Karlberg AB Flädie Kyrkväg 237 00 Bjärred Tel 046-474 50 Fax 046-47302

Diamantbok (Bokföring) DiamantData Gamlestadstorget 14 415 03 Göteborg Tel 031-19 40 48

AmiQuest, DataPump (utbuldningsprog.) SPAB Vallörtsv. 6 352 51 Växjö Tel 0470-80 500

TeknoAmiga (Elektroniklabblåda för Amiga) Catus AB 371 20 Karlskrona

EKLUNDS 99-KRONORS RUTA

C-64 BÖCKER
- ✔ Inside Commodore DOS
- ✔ 1541 Users Guide
- ✔ Computer Gamemanship
- ✔ Writing Strategy Games On Your Commodore 64
- ✔ Commodore 64 Adventures
- ✔ Commodore Assembly Language
- ✔ Business Applications for the Commodore 64
- ✔ Data Handling on the Commodore 64
- ✔ Adventure Games for the Commodore 64
- ✔ Software 64
- ✔ Business System on the Commodore 64
- ✔ Commodore 64 Wargaming
- ✔ C-64 Machine Code Master

C-64 NYTTO
- ✔ Register kassett
- ✔ Register diskett
- ✔ Glosprogram kassett

SPECTRUM BÖCKER
- ✔ Machine Language for the Absolute Beginner
- ✔ Avancerad Programmering med Spectrum
- ✔ Spectrum Microdrive Book
- ✔ Z-80 Reference Guide
- ✔ Advanced Spectrum Machine Language
- ✔ Learning with Adventure Programs

SPECTRUM Nytto
- ✔ Laser Basic

SPECTRUM Övrigt
- ✔ Omnicall 2

NINTENDO
- ✔ Joystick

MACINTOSH SPEL
- ✔ Balance of Power
- ✔ Gato
- ✔ A Wiew to a Kill

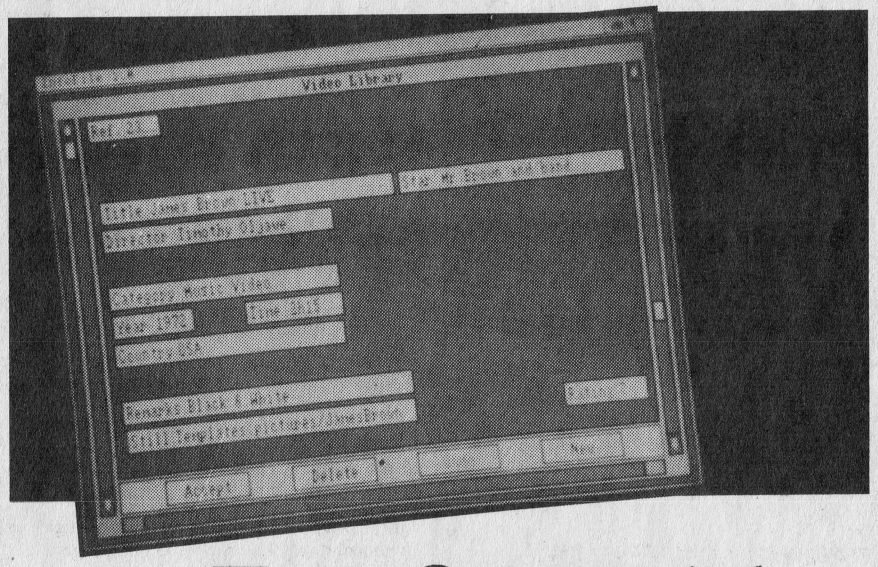
Alla titlar: 99:-/st

AMIGA Produkter:	
AMAS	995:-
Amiga Diskdrive	695:-
Extraminne Minimem	495:-
Monosampler	195:-
Minigen	1795:-
Supra HD 40MB+512kb	6995:-
Supra HD 60MB	6995:-
Golden Image mus	395:-
AT-Once	3750:-
MultiTerm pro	1095:-
Amigahandboken	369:-
DISKETTER	
Maxell 3.5" 10-pack	79:-
Nashua 3.5" 10-pack	79:-
DISKETTBOXAR	
Box 3.5" med lås	99:-
Posso 3.5"	169:-
MODEM 2400BPS	
T-märkt, inkl kablar och prg.	1795:-

Postens avgifter tillkommer

TOMAS EKLUND DATA AB

BOX 33
370 10 BRÄKNE-HOBY
TEL: 0457-805 12



InfoFile

Alla som tänkte att de skulle köra ett register på sin dator när de köpte den, räck upp en hand! Ok, bra! Ta ner dem igen. Alla som verkligen kör ett adress-, skiv-, kund- eller någon annan slags register på sin Amiga, räck upp en hand! Ok, ta ner dem! Jag tror inte det var fullt så många händer den här gången.

Näst spelande tror jag att den vanligaste anledningen till att någon köper en dator är att man vill ha ett register. När man så burit hem sin nya dator, och ett registerprogram, brukar det snabbt visa sig att det inte var så enkelt som man trodde. Programmet var inte så lätt att använda, det var jobbigt att skriva in alla data, man hinner inte, osv...

The Disc Companys InfoFile går ganska långt för att underlätta för nybörjaren. Programmet är utan tvekan det mest lättanvända, om än inte det mest kraftfulla, registerprogram jag har sett till en persondator. Möjligen undantaget några program av Rollodex-typ, men dessa brukar vara föga mer än elektroniska kortregister.

Som ett kalkylprogram

Vid första anblicken ser InfoFile mest ut som ett kalkylprogram. Skärmen är indelad i rader och kolumner. När ett register har skapats är varje rad en post i registret med ett fält i varje kolumn. På det viset har du hela tiden god överblick över registret. Du kan se inte mindre än arton poster åt gången, till exempel arton olika titlar i ett skivregister, eller arton olika namn i ett bokregister. Syns inte hela posten på en gång på skärmen, kan du rulla den med rullningslisten i skärmens nederdel.

Kolumnernas bredd kan ändras bara genom att peka på dem med musen och dra dem i sidled. Det är det smidigaste sätt att ändra fältlängd som jag stött på, speciellt som det kan göras när som helst, inte bara när registret skapas. Att sortera registret är också mycket enkelt, det är bara att peka och klicka på den kolumn som skall sorteras, och välja sortering ur en rullgardinsmeny. Vill man, är det lätt att fortsätta sortera en ny kolumn så att den också hamnar i ordning, grupperad under den första. Sorterar man först på efternamn i ett adressregister, kan man tex gå vidare och sortera förnamnen som undergrupper. Göra ett urval, hitta alla i ett register som heter Petterson, eller tjänar mellan 12 000 och 15 000 kr per månad och liknande, går också lätt bara genom att peka och klicka i olika menyer.

Inte bara text

InfoFile hanterar inte bara text. även bilder och samplade ljud i IFF-8SVX-format kan hanteras. Ett kundregister skulle alltså även kunna tänkas innehålla foton, ett skivregister kan innehålla både bilder på skivomslag och ett smakprov på skivans musik. Naturligtvis fordrar detta att man har tillgång till digitizer och ljudsampler också. Programmet klarar även att visa bilderna i ett register automatiskt, i form av en slideshow. Samplade ljud kan också spelas upp, och det går att kombinera dessa möjligheter, så att ljud spelas upp samtidigt som bilder visas. InfoFile innehåller ett stort antal färdiga mallar för olika typer av register. Allt från videofilmsregister till adressböcker finns med. Det går också att göra enklare matematiska beräkningar a lá kalkylprogram, där man tar värden ur olika fält och automatiskt gör en kalkyl och placerar resultatet i ett nytt fält.

Rapporter

Rapportgenerering och utskrift av etiketter är viktiga förmågor hos ett register. InfoFile har två typer av rapporter, listrapporter och etikettrapporter. En listrapport är bara en direkt utskrift av kolumnerna i ett register. Kolumner som inte skall vara med i rapporten kan enkelt gömmas på skärmen. Etikettrapporten är naturligtvis i första hand avsedd för utskrift av just etiketter. Rapportens utseende designas först på skärmen med hjälp av musen. Där bestäms det även vilka fält som skall vara med. Rapporten skrivs sedan ut på skrivare i exakt det format som visats på skärmen. Detta gör det mycket enkelt att skapa format för utskrift av adressetiketter och liknande.

Det lilla extra

InfoFile kan spara en definition av hur man skall titta på ett register, dvs sorteringsordning, vilka kolumner som skall visas, rapportdefinition osv, som separata filer. Det gör det väldigt lätt att fördefiniera ett antal "vyer" för olika ändamål. Har man ett modem kopplat till datorn, kan InfoFile ringa upp telefonnummer i ett telefonregister. Båda de här funktionerna är smidiga att använda och kommer säkert att uppskattas av många.

På minussidan

InfoFile är långtifrån perfekt. Det finns en del brister som är ganska allvarliga. Programmet håller alltid hela registret i datorns minne samtidigt. Det gör att sökning och sortering går fort, men det betyder också att det går åt mycket minne. Det går att köra InfoFile på 512 kB RAM, men betrakta 1 MB som ett mer realistiskt minimum. Stora register kräver ännu mer minne. Under AmigaDOS 1.3 sorteras å, ä och ö fel. Det beror på deras aviga inplacering i ASCII-tabellen och är ett problem för alla registerprogram på alla datorer.

AmigaDOS 2.0 däremot, innehåller rutiner som kompenserar för sådana problem, så om du kör InfoFile på en Amiga 3000, kommer sorteringen att fungera som den skall. Filrutorna är under all kritik, alla är dåliga, en del listar inte ens filema i den katalog man befinner sig i. På Amiga 3000 betedde sig filrutorna speciellt illa, eftersom InfoFile gör ganska trångsynta bedömningar av vad en hårddiskpartition får och inte får heta. Här borde The Disc Company omedelbart se över programmet.

Jag blev heller inte överförtjust i rullningslistema. De ser snyggare ut, men är klumpigare att använda än Amigans inbyggda, eftersom staplarna inte ändrar längd för att visa hur stor del av den totala ytan som visas. Jag avskyr när någon dumpar ett bra standardiserat system, för att istället använda ett dåligt hemkokt. (Det hade varit ok om det hemgjorda varit bättre.)

Final

Det fanns mycket jag tyckte om hos InfoFile. Det är lättanvänt, klarar enklare registerhantering väl och har ett mycket bra system för utskrift av etiketter. Det går snabbare att komma igång med InfoFile än något annat registerprogram jag känner till. Den engelska handboken är dessutom skapligt välskriven. InfoFile har fungerat helt stabilt med både Amiga 500 och Amiga 3000. Gurun har jag inte besvärats av. Klanteriema med filrutorna och en del andra detaljer drar ned betyget en del. Jag rekommenderar därför inte det här programmet helt oreserverat. Titta på det, jämför med andra lättanvända program, som SuperBase Personal eller liknande, och välj sedan själv.

❑ *Henrik Mårtensson*

Fakta:

Systemkrav:	**Amiga, 512 kB RAM (1 MB rekommenderas)**
Tillverkare:	**The Disc Company**
Recensent:	**Henrik Mårtensson**

EMOPROGRAMMERING PÅ AMIGA

DEL: 6

AV: HENRIK ERLANDSSON

Välkomna till fortsättningen av avsnittet om spriteprogrammering på Amiga!

I förra numret hände ett litet missöde: jag var tvungen att skicka mina listningar på diskett (istället för på papper) till HDN för utskrift, och då blev listning 2 avkortad ganska rejält. Men Listning 1 här intill är samma listning i sin fulla längd.

Om ni vill ha en disk med exempel-sources och/eller en disk med Programmerings-utilities, skicka då bara 10:- plus en disk i ett frankerat svarskuvert (eller 20:- och 2 diskar om du vill ha båda diskarna) till:

Demoskolan, Ekmans v 24, 57536 EKSJÖ

Hit kan du också skriva om du har några frågor om programmering. Disken "Coding Utilities" innehåller PD-program som t.ex Resource, IffConverter, SyncroPacker etc.

Nu går vi vidare...

```
;        +--+-------------------------------+--+
;        |//|     DANG!DANG!DANG!           |\\|
;        +--+-------------------------------+--+
;        |  |        av H. Erlandsson       |  |
;        |  |  Studsar en boll mellan 4 veggar |
;        |  |   Ett sprite- och ljudexempel |  |
;        +--+-------------------------------+--+
;        |\\|                               |//|
;        +--+-------------------------------+--+

******** EXTERNAL DATA FILES **********
>EXTERN "MittBoingLjud",Ljud
*************** SYMBOLS ***************
Bytes=40
Hgt=256
Bpl=bytes*hgt
Bpls=1
Scr=$80000-bpls*bpl                     ;legger skermen lengst upp i chipmem

Lengd=2000                              ;ljudets lengd i bytes
Tonhojd=254                             ;hur lang tid varje sample-varde
                                        ;ska spelas. Minska det och
                                        ;ditt ljud far hogre tonhojd.
*************** PROGRAM ***************
SECTION PROGRAM,CODE_C                  ;ORG $40000, LOAD $40000 i Seka

START:
        MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP)
        move.w $dff01c,OldInts          ;spara gamla interrupt-enable
        move.w #$7fff,$dff09a           ;steng av alla interrupts
        bsr InitCop                     ;initialisera coppern etc.
        bsr ClrScr                      ;rensa skermen
        lea Cop0,a0
        bsr SetCop                      ;starta *min* copper
RegInit:
        LEA $DFF000,A6                  ;Custom Base Adress
;;
MAINLOOP:
        bsr WtSync                      ;vanta tills r-pos=overst pa skermen
        bsr MoveBall                    ;flytta bollen & kolla studs
.rbut:  btst #10,$16(a6)                ;PAUSA om hoger musknapp
        beq.s .rbut                     ;.s betyder short (man tjenar 2 bytes)
        btst #6,$bfe001
        bne MainLoop                    ;fortsett flytta bollen tills venster
                                        ;musknapp tryckts.
Exit:   move.w OldInts,d0
        bset #15,d0                     ;aterstell
        move.w d0,$9a(a6)               ;gamla interrupt-enable
        move.w #$0001,$96(a6)           ;steng av ljud-DMA for kanal 0
                                        ;kanal 1=$0002 osv.
        MOVEM.L (SP)+,D0-D7/A0-A6
        MOVEQ #0,D0                     ;om proget startas fran CLI
        RTS
*************** SUBRUTINER *****************
MoveBall:                               ;flytta boll & kolla studs
        move.w PosX,d0                  ;x-pos i d0
        move.w PosY,d1                  ;y-pos i d1(!)
        add.w RiktnX,d0
        add.w RiktnY,d1
        cmp.w #0,d0                     ;vensterkanten treffad?
        bge.s NotV
        move.w #0,d0                    ;i sa fall: korrigera x-pos & vend
        neg.w RiktnX                    ;bollens riktning
        bsr BOING                       ;och spela upp studs-ljudet
NotV:   cmp.w #320-8,d0                 ;hogerkanten treffad?
        blt.s NotH
        move.w #320-8,d0                ;i sa fall: korrigera x-pos & vend
        neg.w RiktnX                    ;bollens riktning
        bsr BOING                       ;och spela upp studs-ljudet
NotH:   cmp.w #0,d1                     ;overkanten treffad?
        bge.s NotU
        move.w #0,d1                    ;i sa fall: korrigera y-pos & vend
        neg.w RiktnY                    ;bollens riktning
        bsr BOING                       ;och spela upp studs-ljudet
NotU:   cmp.w #256-8,d1                 ;nederkanten treffad?
        blt.s NotN
        move.w #256-8,d1                ;i sa fall: korrigera y-pos & vend
        neg.w RiktnY                    ;bollens riktning
        bsr BOING                       ;och spela upp studs-ljudet
NotN:   move.w d0,PosX                  ;spara tillbaka de endrade
        move.w d1,PosY                  ;x- & ykoordinaterna
        add.w #$38*2+16,d0              ;addera skarmkant-varden
        add.w #$28,d1
        lea MinSpr,a0                   ;nu ska vi fixa positionsworden
        clr.b 3(a0)                     ;rensa forst sista byten
        move.b d1,(a0)                  ;start-y
        btst #8,d1                      ;storre an 256?
        beq.s Nej1
        bset #2,3(a0)                   ;satt i sa fall "overflow"-bitten
Nej1:   addq.w #8,d1                    ;spriten ar 8 pixels hog
        move.b d1,2(a0)                 ;stopp-y
        btst #8,d1                      ;storre an 256?
        beq.s Nej2
        bset #1,3(a0)                   ;satt i sa fall "overflow"-bitten
Nej2:   move.w d0,d2                    ;kopiera d0->d2
        lsr.w #1,d2                     ;x/2
        move.b d2,1(a0)                 ;i 2:a byten
        btst #8,d0                      ;x storre an 256?
        beq.s Nej3
        bset #0,3(a0)                   ;satt i sa fall "overflow"-bitten
Nej3:   RTS                             ;FARDIG!

InitCop:                                ;initialiserar coppern med spritepekare
        move.l #MinSpr,d0
        swap d0
        move.w d0,SprPek+2
        swap d0
        move.w d0,SprPek+6
        move.l #Scr,d0
        swap d0
        move.w d0,BplPek+2
        swap d0
        move.w d0,BplPek+6
        RTS

ClrScr:
        lea Scr,a0
CSloop: clr.l (a0)+
        cmp.l #$80000,a0
        blt.s CSloop
        RTS

WtSync:
        cmp.b #0,$dff006
        bne.s WtSync
        btst #0,$dff005
        bne.s WtSync
        RTS

SetCop:
        LEA $DFF000,A6
.wlup1: cmp.b #$ff,6(a6)
        bne.s .wlup1
.wlup2: cmp.b #$38,6(a6)
        bne.s .wlup2
        move.l a0,$80(a6)
        move.w #0,$88(a6)
        RTS

BOING:                                  ;spelar upp ett ljud i kanal 0.
        MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP)       ;spara undan originalregister
        move.w #$0001,$96(a6)           ;steng av ett ev. gammalt ljud
        bsr Wait4                       ;& venta 4 rasterrader
        move.l #Ljud,$a0(a6)            ;ljud-ptr i $dff0a0. dff0b0=kanal 1 osv
        move.w #Lengd/2,$a4(a6)         ;langd/2 i $dff0a4. dff0b4=kanal 1 osv
        move.w #Tonhojd,$a6(a6)         ;tonhojd i dff0a6
        move.w #64,$a8(a6)              ;volym 0-64
        move.w #$8001,$96(a6)           ;satt pa ljud-DMA for kanal 0
                                        ;kanal 1=$8002,2=$8004,3=$8008
        bsr Wait4                       ;& venta 4 rasterrader
        move.l #Tyst,$a0(a6)
        move.w #1,$a4(a6)               ;tyst-ljudet ar 1 word langt
        MOVEM.L (SP)+,D0-D7/A0-A6       ;aterstell register
        RTS                             ;atervend

Wait4:
        move.b $06(a6),d0               ;hamta rasterstralens y-pos ($dff006)
        addq.b #4,d0
W4loop: cmp.b $06(a6),d0                ;vanta 4 rasterrader
        bne.s W4loop
        RTS

************ COPPER *************
EVEN
;;
Cop0:
dc.w $008e,$2881                ;320x256
dc.w $0090,$28c1
dc.w $0092,$0038
dc.w $0094,$00d0
dc.w $0102,0
dc.w $0104,0
dc.w $0108,0
dc.w $010a,0
Palette:
dc.w $0180,$408                 ;morklila bakgrundsfarg
dc.w $0182,$fff

dc.w $01a2,$f00                 ;sprite0-farg1=rod
dc.w $01a4,$fff                 ;sprite0-farg2=vit
dc.w $01a6,$000                 ;sprite0-farg3=svart
dc.w $01a8,$f00                 ;rod
dc.w $01aa,$800                 ;morkrod
dc.w $01ac,$0f0                 ;gron
dc.w $01ae,$080                 ;morkgron
dc.w $01b0,$ff0                 ;gul
dc.w $01b2,$880                 ;morkgul
```

(Listningen forts. på sid: 54)

Men nu ska jag gå vidare i spriteprogrammeringen och förklara hur man gör 16-färgers sprites och hur man kan få mer än 8 sprites på skärmen.

En sprite på Amigan kan som bekant vara 16 pixels bred och upp till 313 pixels hög (varav c:a 268 pixels syns). När bilden matas ut till TV:n eller monitorn, stannar grafikchipet till en gång varje rasterrad och initialiserar 0 till 8 st 16 pixels breda och 1 pixel höga sprites (om det ska vara nån sprite på den rasterraden). X-positionen hämtar den från spritedefinitionen som ligger nånstans i ChipMem. Det har en stor fördel: om man istället för att avsluta en spritedefinition med dc.w 0,0 kan man istället skriva 2 nya controlwords (de som anger x- och y-position och höjd) för en ny sprite. Då kan man få en sprite till ur samma "spritekanal". Men då får inte två sprites i samma "kanal" överlappa varandra, och de måste dessutom vara sorterade i höjdled (eftersom rasterstrålen scannar neråt). Men det kommer att bli 1 pixels mellanrum mellan spritarna, eftersom grafikchipet måste läsa in de nya controlwordsen på den rasterrad som ligger under den första spriten.

Denna teknik att visa mer än 8 sprites kallas att multiplexa spritarna. På 64:an gjorde man det mjukvarumässigt, men på Amigan finns det inbyggt i hårdvaran.

Men grafikchipet kan inte alltid visa 8 "spritekanaler". Detta händer om man har Overscan, d.v.s en skärm som är mer än 320 pixels bred. Då försvinner 2 sprites varje gång du flyttar vänsterkanten på skärmen 16 pixels åt vänster. Så om du flyttar vänster- och högerkanten 16 pixels utåt innebär det att grafikchipet blir avbrutet i sin spriteutsättning p.g.a att det måste börja rita ut bitplanedata istället, och då visas bara de 6 första spritekanalerne.

Attached sprites

Attached sprites är 16-färgers sprites, och dom ritas av grafikchipet genom att kombinera 2 spritekanaler (med 2 bitplan i varje) till en 4-bitplans sprite (som använder färgerna 16-31). För att tala om att man vill ha en 16 färgers sprite, måste man sätta bit 7 i sista byten i controlwordsen, och sedan kopiera controlwordsen till spritedefinitionen för den andra spritekanalen. Grafikchipet kombinerar kanal 0 & 1, 2 & 3, 4 & 5 osv. till 4-bitplans sprites. AT-sprites använder färgerna 16-31.

Addera Listning 2 här intill till Listning 1 och ersätt bsr MoveBall med bsr Sprite16 för att få fram en styck 16-färgers sprite genom spritekanal 0 och 1 som åker åt höger med 2 pixels var 50:e sekund.

Listning 3, slutligen, visar ett "starfield" med 100 stjärnor i. Det är alltså 100 sprites på skärmen, men eftersom ingen stjärna är på samma rasterrad som någon annan stjärna, behöver man bara använda en (1) spritekanal!

Det var allt för den här gången. Ha så kul med spriteprogrammeringen! Och om ni är sugna på att åka till ett demoparty, spara era sekiner till Razors ECES i Eskilstuna 14-16 juni...det verkar bli MAXat!

LAN:>LogOff_Photon

AMIGAVÄN!

Kom med i Nordens största Amigaklubb, Nordiska PD-biblioteket. Som medlem i NPD hamnar du i gott sällskap och får dessutom åtnjuta en mängd fördelar framför andra Amigaägare, som exempelvis:

- Full tillgång till Skandinaviens största Amiga-BBS med 5 ingående linjer och ett bibliotek med 1000-tals filer.
- Tillgång till ett av världens största programbibliotek med över 4000 olika diskar. Över 4000 användare har hittills haft nytta av NPD, som bland annat har en livlig norsk avdelning. Beställ *PD-listan*, två disketter med informationstexter, för 20 kr.
- Fri tid och fri nedladdning av program från klubbens databas.
- Minst 4 innehållsrika medlemsdiskar per år.
- NPDs välkomstdiskett som ger dig en flygande start med din Amiga!
- Fina rabatter på Amiga-tillbehör (10–40%).
- Rabatt på Commodores produkter.
- En *Hot-Line* dit du kan ringa och en frågelåda dit du kan skriva för att få hjälp när du har kört fast.

Använd kupongen nedan för att anmäla ditt medlemskap i NPD. Efter en till två veckor får du din nybörjardiskett mot postförskott.

Namn _____

Adress _____

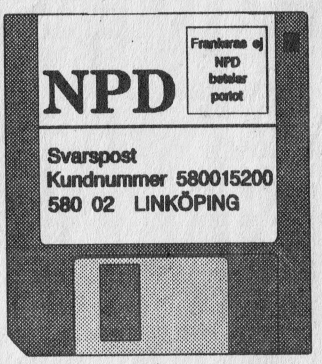
_____

_____

❑ **Skicka mer information och ett inbetalningskort.**

❑ **Jag vill bli medlem. Skicka nybörjardisketten à 150,- (medlemsavgiften) plus porto o pf-avgift.**

❑ **Skicka även PD-listan, 2 diskar med info, för 20 kr.**



COMMODORE 64 / 128

SPEL TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
ACCOLADE		
HARD BALL	59	
PSI-5 TRADING CO	59	129
SERVE & VOLLEY	69	129
STAR CONTROL	159	199
TEST DRIVE II	149	229
*=Kräver Jack Nicklaus Golf		
ACTIONSOFT		DISK
THUNDER COPPER		299
UP PERISCOPE		299
ANCO	KASS	DISK
KICK OFF II	149	199
RALLY CROSS CHALL	149	
AUDIOGENIC	KASS	DISK
EMLYN HUGHES SOC.	149	199
EXTERMINATOR	159	199
HELTER SKELTER	159	199
LONEWOLF	159	199
LOOPZ	159	
BLADE	KASS	DISK
LORDS OF CHAOS	149	
CAPCOM	KASS	DISK
STRIDER II	159	229
UN SQUADRON	159	229
VIGILANTE	79	
CINEMAWARE	KASS	DISK
DEFENDER OF THE CROWN	159	
ROCKET RANGER		249
THREE STOOGES		199
TV SPORTS FOOTBALL		249
COSMI	KASS	DISK
CHERNOBYL	149	
PRESIDENT IS MISSING	149	199
SUPER HUEY II	149	
DATA EAST		DISK
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL		369
DIGITAL	KASS	DISK
EXTREME	149	199
F16 COMBAT PILOT *	199	249
*=Fungerar ej på 1571/Oceanic		
DINAMIC	KASS	DISK
NARCO POLICE	149	199
ELECTRONIC ARTS	KASS	DISK
ARCHON COLLECT.		129
LEGACY OF ANCIENTS		129
RACING DESTRUCTION SET	149	
SENTINEL WORLDS		199
SKATE OR DIE	69	129
STAR FLIGHT		149
ELITE	KASS	DISK
GREMLINS II	149	199
MIGHTY BOMB JACK	149	199
EMPIRE	KASS	DISK
GAZZA II	159	199
EPYX	KASS	DISK
LA CRACKDOWN		199
LEGEND OF BLACK SILVER		199
SNOW STRIKE		199
SPORTING NEWS BASEBALL		199
SUBBATTLE SIMULATOR		199
WORLD GAMES	59	89
GARDE		DISK
HIGH SEAS		499
GOLIATH	KASS	DISK
WORLD CHAMP BOXING	149	199
GRANDSLAM	KASS	DISK
HUNT FOR RED OCTOBER	149	199
PAC LAND	129	179
PAC MANIA	129	179
TERRYS BIG ADVENTURE	149	199
THUNDERBIRDS	179	
GREMLIN	KASS	DISK
LOTUS ESPRIT TURBO	159	199
SUPER CARS	159	199
IMAGEWORKS	KASS	DISK
BACK TO FUTURE III	159	199
PREDATOR II	159	229
INFOCOM		DISK
BALLYHOO		199
BUREAUCRAZY C128		199
DEADLINE		99
HITCHHIKERS GUIDE		149
LEATHER GODDESSES		149
STAR CROSS		99
SUSPENDED		99
INFOGRAMES	KASS	DISK
NORTH & SOUTH	159	229
SIM CITY		249
WELLTRIS	159	229
INTERPLAY	KASS	DISK
BARDS TALE III		219
NEUROMANCER		249
WASTELAND		219
KONAMI	KASS	DISK
BLADES OF STEEL		249
TEENAGE MUTANT HERO	179	229
KRISALIS	KASS	DISK
MANCHESTER UTD	149	199
LUCASFILM		DISK
NIGHTSHIFT	159	229
ZAK MC KRACKEN		199
MICROLEAGUE	KASS	DISK
MICROLEAGUE BASEBALL		399
MICROLEAGUE FOOTBALL		349
MICROLEAGUE WRESTLING		299
WWF SUPERSTARS *		199
*=Kräver Microleague wrestling		
MICROPROSE	KASS	DISK
ACRO JET	149	199
AIRBORNE RANGER	179	
BETRAYAL		249
F15 STRIKE EAGLE	149	
GUNSHIP	179	249
PIRATES	179	249
PROJECT STEALTH FIGHTER	179	249
RED STORM RISING	179	
SILENT SERVICE		199
MICROSTYLE	KASS	DISK
RICK DANGEROUS II	149	199
MILLENIUM	KASS	DISK
WARLOCK THE AVENGER	159	229
MINDCRAFT	KASS	DISK
KEYS OF MARAMON		229
MAGIC CANDLE I		229
MINDSCAPE	KASS	DISK
DAYS OF THUNDER	149	199
DEJA VU		199
NEW WORLD COMPUTING		DISK
KINGS BOUNTY		249
MIGHT & MAGIC II		249
OCEAN	KASS	DISK
CHASE HQ II (CART)	299	299
NARC	159	229
NAVY SEAL (CART)	299	299
NIGHT BREED	159	229
MIDNIGHT RESISTANCE	149	199
PUZZNIC	159	229
ROBOCOP II (CART)	299	299
SHADOW OF THE BEAST	299	299
SHADOW WARRIORS	149	199
TIE BREAK	149	
TOTAL RECALL	159	229
ORIGIN	KASS	DISK
OMEGA		369
ULTIMA VI		299
PSYGNOSIS	KASS	DISK
ATOMINO	149	199
RAINBOW ARTS	KASS	DISK
OIL IMPERIUM		199
TURRICAN II	149	199
SIMULATIONS CANADA		DISK
FALL GELB		499
FIFTH ESKADRA		499
GOLAN FRONT		499
GREY SEAS, GREY SKIES		499
IN HARMS WAY		499
LONG LANCE		499
SEVENTH FLEET		499
SIEG IN AFRIKA		499
STALINGRAD CAMPAIGN		499
SIMULMONDO	KASS	DISK
I PLAY 3D SOCCER	159	199
SSG		DISK
AMERICAN CIVIL WAR I		349
AMERICAN CIVIL WAR II		299
AMERICAN CIVIL WAR III		249
BATTLES IN NORMANDY		299
HALLS OF MONTEZUMA		349
MAC ARTHURS WAR		249
REACH FOR THE STARS		349
SSI	KASS	DISK
50 MISSION CRUSH		199
BATTALION COMMANDER	149	
BATTLE OF ANTIETAM		369
BATTLES OF NAPOLEON		349
BUCK ROGERS		299
CHAMPIONS OF KRYNN		299
CURSE OF AZURE BONDS		349
DEATH KNIGHT OF KRYNN		349
DEMONS WINTER		269

JÄTTEBILLIGT: 79 KR/ST FÖR C64 KASSETTER

ARMALYTE, BARBARIAN II,CALIFORNIA GAMES, DEFENDERS OF THE EARTH, DELTA, FORGOTTEN WORLDS, GARY LINEKERS HOT SHOT, HAWKEYE, HUNTERS MOON, KICK OFF I, LAST DUEL, OUT RUN, QUEDEX, SCOOBY & SCRAPPY DOO, SUPER SCRAMBLE, TECHNOCOP, THUNDERBLADE, TIGER ROAD, TOP CAT, VIGILANTE.

PRIS: ENDAST 79 KR PER STYCK

DRAGONS OF FLAME		199
DRAGON STRIKE		299
ETERNAL DAGGER		269
FORTRESS		179
GEMSTONE HEALER		269
GEMSTONE WARRIOR		269
GEOPOLITIQUE 1990		179
HILLS FAR		269
OVERRUN		349
PANZER STRIKE		349
PHANTASIE III		269
POOL OF RADIANCE		349
PRESIDENT ELECT 88		199
QUESTRON I		269
QUESTRON II		269
REALM OF DARKNESS		269
ROADWAR EUROPA		269
SECRET OF SILVERBLADES		299
SHARD OF SPRING		269
SIX-GUN SHOOTOUT		199
STORM ACROSS EUROPE		349
TYPHOON OF STEEL		349
WARGAME CONSTR SET		269
WAR OF THE LANCE		299
STORM	KASS	DISK
ST DRAGON	159	199
SWIV	159	199
SUBLOGIC		DISK
FLIGHT SIMULATOR II		499
NIGHTMISSION PINBALL		199
STEALTH MISSION		299
SYSTEM 3	KASS	DISK
LAST NINJA I	59	
LAST NINJA III	179	229
NINJA REMIX *	149	
TUSKER	149	
VENDETTA	149	
*=Uppdaterad version av Last Ninja II		
TELARIUM		DISK
AMAZON		199
DRAGON WORLD		199
TENGEN	KASS	DISK
SKULL & CROSSBONES	149	199
THALAMUS	KASS	DISK
CREATURES	149	199
HEAT SEEKER	149	199
SUMMER CAMP	149	199
TITUS	KASS	DISK
DICK TRACY	159	199
FIRE & FORGET II	159	
UBI SOFT	KASS	DISK
BAT		249
IRON LORD		199
NO		199
PUFFYS SAGA	149	
SKATE WARS	149	
TWIN WORLD	149	
US GOLD	KASS	DISK
CHIPS CHALLENGE	159	229
E-MOTION	159	199
ESWAT	159	229
HEAVY METAL	149	
ITALY 1990	149	199
LINE OF FIRE	159	229
MEAN STREETS		229
SHADOW DANCER	159	229
SUPER MONACO GP	159	229
VIRGIN	KASS	DISK
CLUEDO	149	199
DIPLOMACY	149	199
GOLDEN AXE	159	199
JUDGE DREDD	149	199
RISK	179	
SUPER OFF ROAD	159	199
SUPREMACY		199
VIZ	149	199
WIZARDWARE	KASS	DISK
SUPERSTAR ICE HOCKEY *		199
*=tidigare utgiven av Databyte & Mindscape		

SPELPAKET COMMODORE 64/128

100% DYNAMITE Afterburner, Last Ninja II, Wec le Mans ochDouble Dragon I. Pris kassett 199 diskett 229

BIG BOX Ghostbusters I, Enduro Racer, Hacker I, Big Trouble In Little China,Spindizzy, Rampage, Corporation, Explorer, Champ Baseball, Dandy, Mermaid Madness, Star Raiders II, Ace 2088, Park Patrol, Champ Basketball, Prodigy, ISS, Super Sprint, Wonderboy, Knightmare, High Frontier, Champ Football, Galactic Games, Piretrap, Super Hang-On, Real Ghostbusters, Guadal Canal, Aliens, Karnov och Gee Bee Air Rally. Pris kassett 229, diskett 249.

CHALLENGERS Kick Off I, Stunt Car Racer, Fighter Bomber, Super Ski och Pro Tennis Tour I. Pris kassett 199, diskett 249

CHARTBUSTERS Agent x2, Ghostbusters I, FA cup Football, Kane I, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa,Zolyx, Ricochet, Exploding Fist, Dan Dare I, Formula 1 Simulator, Brian Jacks Superstar Challenge, Tau Ceti, I-ball I, ParkPatrol, Thrust I, Harvey HeadBanger och War Cars. pris kassett 149

FISTS OF FURY Double Dragon II, Shinobi, Ninja Warriors och Dynamite Dux. Pris kassett 199, diskett 249.

FLIGHT ACE Heathrow Air Traffic Control, Ace I, Tomahawk,Spitfire 40, Strike Force Harrier och AdvancedTactical Fighter. Pris kassett 199

FRANK BRUNOS BIG BOX Commando, Scooby Doo, 1942, Airwolf 1, Batty, Ghost & Goblins, Saboteur 1, Battleships, Frank Brunos Boxing och Bomb Jack 1. Pris kassett 179

FULL BLAST P47, Ferrari F1, Rick Dangerous I, Grand Prix 500 och Carrier Command. Pris kassett 199, diskett 249.

GAMES CRAZY Super Sports, Galactic Games, California Games och Alternative World Games. Pris kassett 179

GIANTS Rolling Thunder, Gauntlet II, 720, Out Run och California Games. Pris kassett 179

GO CRAZY Bedlam, Side Arms, Desolator, Bad Cat, Jinks och Shackled. Pris kassett 149

HOLLYWOOD COLLECTION Robocop I, Ghostbusters II, Indiana Jones L.C. och Batman The Movie. Pris kassett 199, diskett 249.

MULTI MIXX I Leaderboard, leaderboard Tournament och World Class Leaderboard. Pris kasett 89

MULTI MIXX II Beach Head 1 &2 och Raid (over Moscow) Pris kasett 89

POWER UP Rainbow Islands, Turrican I, Altered Beast, X-Out och Chase HQ I. Pris kassett 229, diskett 249.

PREMIER COLLECTION Last Ninja I & II, Flimbos Quest, Int Karate, Dominator och Myth. Pris kassett 229, diskett 249.

SEGA MASTERMIX Super Wonderboy, Crackdown, Thunderblade, Dynamite Dux och Turbo Out Run. Pris kassett 229, diskett 249.

SOCCER MANIA Football Manager II, Football Manager II World Cup, Gazzas Super Soccer och Microprose Soccer. Pris kassett 199, diskett 229.

SPORTS VOL 1 Indoor Sports, Superstar Soccer,

SUPERBILLIGT: 59 KR/ST FÖR C64 KASSETTER

AFTERBURNER, ARKANOID II, ATF, BATMAN CAPED CRUSADER, BEYOND ICE PALACE, CAVEMANIA, CHAMPIONSHIP BASKETBALL, C J ELEPHANT ANTICS, COMBAT SCHOOL, CONTINENTAL CIRCUS, DOUBLE DRAGON I, DRAGON NINJA, DRILLER, EMPIRE STRIKES BACK, ENERGY WARRIOR, FIGHTER PILOT, FRANK BRUNOS BOXING, GALDREGONS DOMAIN, GRYZOR, IKARI WARRIORS, INDIANA JONES & T.O.D., JAWS, KAMIKAZE, KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER, KWIKSNAX, LICENCE TO KILL, LITTLE COMPUTER PEOPLE, LOS ANGELS PD, MAGICLAND DIZZY, MERCENARY, NINJA RABBITS, OPERATION WOLF, PANIC EXPRESS, PAPERBOY, PASSING SHOT, PLATOON, PRESIDENT, QUICKDRAW MCDRAW, RAMBO III, RASTAN, REAL GHOSTBUSTERS, RETURN OF THE JEDI, SALAMANDER, SDI, SILKWORM, SKATIN USA, SPITTING IMAGE, STAR SOLDIER, STAR WARS, STRIP POKER II, SUMMER OLYMPIAD, TETRIS, TOMAHAWK, TOP GUN, TRACKSUIT MANAGER, ULTIMATE COMBAT, VECTORBALL OCH YES PRIME MINISTER.

PRIS: ENDAST 59 KR PER STYCK

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

ORDERTELEFON: 016-13 10 20

Clubhouse Sports och Superstar Ice Hockey. Pris diskett 349.

SYSTEM III PACK IK+, Myth, Vendetta och Tusker. Pris kasett 229. Diskett 249

TEN GREAT GAMES Avenger, Future Knight, Bounder, Trailblazer, Footballer of the Year I, Krakout, Highway Encounter, Monty on the Run, West Bank och Jack the Nipper I. Pris Kassett 149

TOLKIEN TRILOGY Hobbit, Lord of the Rings och Shadows of Mordor. Pris kassett 179

WHEELS OF FIRE Turbo Out Run, Chase HQ, Hard Drivin och Powerdrift. Pris kassett 199 diskett 299

WINNERS Thundeblade, Led Storm, Indiana Jones Temple of Doom, Blasteroids och Impossible Mission II. Pris kasset 199

WORLD OF FLIGHT Flight Simulator II, Jet, Japan Scenery Disk, Scenery Disk 7 och 11. Pris diskett 699

NYTTOPROGRAM COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
ASSEMBLER MONITOR 64		399
BUDGET	179	199
FIRMABOKFÖRING 64		795
FIRMABOKFÖRING 128		795
GRAPHIC ADV. CREATOR		299
HEMBOKFÖRING I	279	299
HEMBOKFÖRING II		399
OXFORD BASIC		199
PLANERINGSKALENDER	179	199
PROGRAMMERS TOOLBOX		229
TEXTREGISTER 64 (ORDBEH.)	279	299
TEXTREGISTER 128 *		349

* = kräver monitor

GAMEBOY

AMAZING PENGUIN, BASES LOADED, BEETLE JUICE, BILL ELIOTS NASCAR, BOXXLE, BURAI FIGHTER, BURGER TIME DELUXE, CHESSMASTER 2000, CRYSTAL QUEST, CYCLE GRANDPRIX, CYRAID, DEAT HEAT SCRAMBLE, DOUBLE DRIBBLE, DRAGONS LAIR, FISH DUDES, FORTRESS OF FEAR, GO! GO! TANK & RESCUE, HATRIS, IN YOUR FACE, ISHIDO, KING OF THE ZOO, KUNG FU MASTER, KWIRK, MARUS MISSION, MERCENARY FORCE, MR DO, NAVY SEALS, NBA ALL STAR CHALLENGE, NEMESIS, NOBUNAGAS AMBITION, PAC MAN, PAPER BOY, PENGUIN WARS, PIPE DREAMS, QUARTH, R-TYPE, RESCUE PRINCES, ROLANDS CURSE, SPUDS ADV. TASMANIA STORY, WWF SUPERSTAR WRESTLING. PRIS 299 PER STYCK.

SPEL TILL MAC

	PRIS
ARMOUR ALLEY	399
BANE OF COSMIC FORGE	599
BATTLECHESS	399
BRIDGE 6.0	399
CURSE OF AZURE BONDS	549
F40 PURSUIT SIM	399
FALCON V.2.2	549
GOLD OF THE AMERICAS	449
LOOM	449
MOONBASE	449
PLAYMAKER FOOTBALL	499
SPACE QUEST III	499
SPACE ROGUE	499
STRATEGO	499
TEST DRIVE II	499
TRACON II	499
WARLOCK	399

SPEL TILL AMIGA & ATARI ST

Alla Atari ST spel KRÄVER DUBBELSIDIG DRIVE. Endast äldre ATARI ST-datorer har enkelsidiga drivar. Alla ST/E-modeller har dubbelsidig drive

ACCOLADE	AMI	AST
BAR GAMES	299	
ELVIRA (1MB)	369	369
GUNBOAT	329	
HARDBALL II	399	
ISHIDO	299	
JACK NICKL. COURSE V.5 **	179	
JACK NICKL. UNLTD (1 MB)	369	
SEARCH FOR KING (1MB)	399	
STAR CONTROL (1mb	299	
TEST DRIVE II	349	299
TEST DR II CALIFORNIA*	179	179
TEST DR II EUROPEAN (1MB) *	179	179
TEST DR II MUSCLECARS *	179	179
TEST DR II SUPERCARS *	179	179

*=Kräver Test drive II
**=Kräver Jack Nicklaus Golf

AEGIS	AMI	AST
PORTS OF CALL	299	

ANCO	AMI	AST
DEATH TRAP	299	299
FINAL WHISTLE *	199	199
KICK OFF II	249	249
KICK OFF II 1 MEG*	299	
PLAYER MANAGER	249	249
WINNING TACTICS *	149	149

*=Kräver KICK OFF II

ARTWORX	AMI	AST
BRIDGE 6.0	369	
DELUXE STRIP POKER	249	249

AUDIOGENIC	AMI	AST
EMLYN HUGHES INT SOCC.	299	299
EXTERMINATOR	299	299
LOOPZ	299	299

BETHESDA	AMI	AST
HOCKEY LEAGUE SIM	299	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	369	369

BLADE	AMI	AST
LORDS OF CHAOS	329	329

BRODERBUND	AMI	AST
PRINCE OF PERSIA	299	299
WINGS OF FURY	299	

CAPCOM	AMI	AST
STRIDER II	299	299
UN SQUADRON	299	299

CDS	AMI	AST
EUROPEAN SUPER LEAGUE	299	299

CINEMAWARE	AMI	AST
ANT HEADS DATADISK *	199	
DEFENDER OF THE CROWN	149	149
IT CAME FROM DESERT **	349	
ROCKET RANGER	149	149
THREE STOOGES	149	
WINGS 512K	349	
WINGS (1MB)	349	

*= Kräver It Came From The Desert
** = Amiga ver kräver 1MB

COMMAND SIMUL.	AMI	AST
BLITZKRIEG 1 MB	399	
WHITE DEATH 1 MB	399	

CORE DESIGN	AMI	AST
CAR-VUP	299	299
CHUCK ROCK	299	299
CORPORATION	299	299
CORPORATION MISSION*	199	199
TORVAK THE WARRIOR	299	299
WARZONE	259	259

* =kräver corporation

DATA EAST	AMI	AST
MONDAY NIGHT FOOTBALL *	499	

* kräver 1 MB

D & H GAMES	AMI	AST
SOCCER MANAGER MULTI PL.	299	299

DIGITAL	AMI	AST
ATF II	299	299
F16 COMBAT PILOT	299	299

DIGITAL MAGIC	AMI	AST
ESCAPE FROM COLDITZ	369	

DINAMIC	AMI	AST
NARCO POLICE	299	299

DOMARK	AMI	AST
MIG 29 FULCRUM	399	399
NAM	369	369

DYNAMIX	AMI	AST
A10 TANK KILLER 1MB	399	

ELECTRONIC ARTS	AMI	AST
688 ATTACK SUB	299	
BUDOKAN	159	
CENTURION	299	
CHUCK YEAGERS AFT 2.0	299	299
FLOOD	159	159
IMMORTAL 1MB	299	299
IMPERIUM	299	299
INDIANAPOLIS 500	299	
KEEF THE THIEF	149	
OPERATION COMBAT	299	
PGA TOUR GOLF	299	
POPULOUS PROM LANDS*	149	149
POWER MONGER	349	349
PROJECTYLE	159	159
SKI OR DIE	299	
STAR FLIGHT	159	159

*=kräver Populous

ELECTRONIC ZOO	AMI	AST
COUGAR FORCE	329	329
ECO PHANTOMS	299	
VIKING CHILD	249	
XIPHOS	299	299

ELITE	AMI	AST
GREMLINS 2	299	249
MIGHTY BOMB JACK	299	249
TOURNAMENT GOLF	299	299
WORLD CHAMP SOCCER	299	299

EMPIRE	AMI	AST
GAZZA II	299	299
MEGA TRAVELLER I (1MB)	369	369
TEAM YANKEE	369	369

FIREBIRD	AMI	AST
ELITE	299	299

FREE SPIRIT	AMI	AST
PLANET OF LUST	349	
SEX OLYMPICS (1MB)	349	
SEX VIXENS FROM SPACE	349	

FTL	AMI	AST
CHAOS STRIKES BACK **	299	299
DUNGEON MASTER**	349	299
DUNGEON M, SURVIVAL *	199	

*=Kräver Dungeon Master
**=Amiga ver kräver 1 mb

GOLIATH	AMI	AST
WORLD CHAMP BOXING MAN	269	

GREMLIN	AMI	AST
HERO QUEST	299	299
LOTUS ESPRIT TURBO	299	299
SUPER CARS II	299	299
SWITCHBLADE II	299	299
TEAM SUZUKI	299	299
TOYOTA CELICA GT RALLY	299	299

HI.SOFT	AMI	AST
PRO FLIGHT	449	449

IMAGE WORKS	AMI	AST
BACK TO THE FUTURE III	299	299
BRAT	299	299
CADAVER	299	299
CADAVER LEVELS **	199	199
KILLING CLOUD	299	299
PREDATOR II	299	299
SPEEDBALL II	299	299
TEENAGE MUTANT HERO*	299	299

* = samma spel som Teenage Mutant Ninja från Ultra
** = kräver CADAVER

IMPRESSIONS	AMI	AST
AFRIKA KORPS	369	369
COHORT FIGHTING FOR ROME	369	369
FEUDAL LORDS	299	299
MERCHANT COLONY	369	369
STRIKER	299	299

IMPULZE	AMI	AST
EDD THE DUCK	299	299
INT ICE HOCKEY	299	299

INFOGRAMES	AMI	AST
ALPHA WAVES	329	329
LIGHT CORRIDOR	299	299
METAL MASTERS	329	329
MURDER IN SPACE	299	299
MYSTICAL	299	299
POP UP	249	249
SUPER SKWEEK	249	249
TETRIS	249	249

INFOCOM	AMI	AST
HITCHHIKERS GUIDE	149	149
LEATHER GODDESSES	149	
PLANETFALL	149	
WISHBRINGER	149	
ZORK II	149	
ZORK III	149	149

INNERPRISE	AMI	AST
LOST DUTCHMANS MINE 1 MB	369	
SWORD OF SODAN	299	
THE PLAGUE	299	

INTERNECINE	AMI	AST
ACTION STATIONS (1MB)	369	

INTERPLAY	AMI	AST
BARDS TALE II	149	
BARDS TALE III	299	
DRAGON WARS	299	
NEUROMANCER (1MB)	299	

INTERSTEL	AMI	AST
DRAGON FORCE (1MB)	399	
EMPIRE V2.05	399	
REEL FISHIN	399	

KOEI	AMI	AST
BANDIT KINGS OF CHINA *	399	
GENGHIS KHAN (1MB)	399	
ROMANCE 3 KINGDOOMS *	599	

*= Kräver 1 MB

KONAMI	AMI	AST
BLADES OF STEEL	399	
CASTLE VANIA	249	
DOUBLE DRIBBLE	369	

KRISALIS	AMI	AST
HILL STREET BLUES	299	299
J KHAN'S SQUASH	299	299
MANCHESTER UTD	299	249

LUCASFILM	AMI	AST
BATTLEHAWKS 1942		299
INDIANA JONES L.C. ADV	299	299
LOOM	349	349
MANIAC MANSION	299	299
NIGHTSHIFT	299	299
SECRET MONKEY ISLAND (1MB)	299	299
THEIR FINEST HOUR	349	349
ZAK MC KRACKEN	299	299

MAXIS	AMI	AST
SIM CITY	369	369
SIM CITY (1MB)	399	
SIM CITY TERRAIN *	199	219

*=Kräver SIM CITY

MICROLEAGUE SPORTS	AMI	AST
MICROLEAGUE WRESTLING	369	

MICROPROSE	AMI	AST
F19 STEALTH FIGHTER	369	369
GUNSHIP	349	299
M1 TANK PLATOON	369	369
PIRATES	299	299
RAILROAD TYCOON (1MB)	399	
RED STORM RISING	299	299
SILENT SERVICE	299	299

MICROSEARCH	AMI	AST
PRO FOOTBALL SIM V3.0 (1MB)	399	

MICROSTYLE	AMI	AST
INT SOCCER CHALL	299	299
RICK DANGEROUS II	299	299
RVF HONDA	299	299

MILLENIUM	AMI	AST
HORROR ZOMBIES	299	299
JAMES BOND	369	299
MOONSHINE RACERS	299	299
STORMBALL	329	329

MINDSCAPE	AMI	AST
CAPTIVE	299	299
CHESSMASTER 2100 (1MB)	399	
DAYS OF THUNDER	299	299
DEJA VU II	299	
GIN & CRIBBAGE	399	
SUPERSTAR ICE HOCKEY	299	299
ULTIMATE RIDE	299	299

NEW WORLD COMPUTING	AMI	AST
MIGHT & MAGIC II	399	
NUCLEAR WAR	299	

NOVAGEN	AMI	AST
ENCOUNTER	249	249

OCEAN	AMI	AST
F29 RETALIATOR	299	299
BATTLE COMMAND	299	299
LOST PATROL	299	299
MIDNIGHT RESISTANCE	299	299
NARC	299	299
NAVY SEALS		299
NIGHTBREED (ACTION)	299	299
NIGHTBREED (INT.ACT)	299	299
PANG	299	299
PLOTTING	299	299

SPEL TILL ATARI 130XE/800XL

PRIS: 99 KR PER STYCK (KASSETTER)

ACE OF ACES, ADVANCED PINBALL, ARKANOID, ASTRO DRUID, BLINKYS SCARY SCHOOL, COSMIC PIRATE, DEATH RACE, DOMAIN OF THE UNDEAD, DREADNAUGHT, ESCAPE FROM DOOMWORLD, EXPLODING WALL, FANTASTIC SOCCER, FIGHTER PILOT, FOOTBALL MANAGER I, FOOTBALLER OF THE YEAR, FRUIT MACHINE, GAUNTLET, GHOSTBUSTERS, GREEN BERET, JEET BOOT JACK, KENNY DALGLISH, KICK OFF, KICK START, LAS VEGAS CASINO, LASER HAWK, LITTLE DEVIL, LIVING DAYLIGHTS, MAD JAX, NIGHTMARES, NINJA COMMAND, PRO GOLF, ROBOT KNIGHTS, ROULETTE SIMULATOR, RUFF & REDDY, SCREAMING WINGS, SIDEWINDER II, SPACE LOBSTERS, SPACE RIDER, SPACE WARS, SPEED ACE, SPEED RUN, TIMESLIP, TITAN, TOMAHAWK, TRANSMUTER, WAR-COPTER, WORLD SOCCER OCH YOGI'S GREAT ESCAPE

Forts. på nästa sida

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

ORDERTELEFON:
016-13 10 20

AMIGA & ATARI ST

PUZZNIC	299	299
ROBOCOP II	299	299
SECRET AGENT	299	299
SHADOW WARRIORS	299	249
TOKI	299	299
TOTAL RECALL	299	299
ORIGIN	**AMI**	**AST**
OMEGA	399	399
SPACE ROGUE	399	
ULTIMA V	369	
WIND WALKER	369	369
PALACE	**AMI**	**AST**
CRYSTALS OF ARBOREA	329	329
DEMONIAK (1MB)	369	369
PANTHER GAMES	**AMI**	**AST**
ALIEN DRUG LORDS (1MB)	499	
FIREBRIGADE*	399	399
* = Amiga ver kräver 1 Mb		
PARSEC	**AMI**	**AST**
OPERATION SPRUANCE	399	
PSS	**AMI**	**AST**
CHAMPION OF THE RAIJ	329	329
WOLFPACK 1MB	369	
PSYGNOSIS	**AMI**	**AST**
ARMOUR GEDDON	329	329
ATOMINO	329	329
AWESOME	329	329
CARTHAGE	299	
KILLING GAME SHOW	299	299
LEMMINGS	299	299
OBITUS	399	
SHADOW OF THE BEAST II	399	
RAINBIRD	**AMI**	**AST**
BETRAYAL	369	369
MIDWINTER	369	369
TOWER OF BABEL	299	299
UMS I	299	
UMS II (1MB)	369	369
RAINBOW ARTS	**AMI**	**AST**
APPRENTICE	249	249
LEGEND OF FAERGHAIL	349	349
MASTERBLAZER	299	299
MUDS	299	
TURRICAN II	299	299
Z-OUT	249	249
READYSOFT	**AMI**	**AST**
DRAGONS LAIR II:TIME WARP	499	499
SPACE ACE	499	499
WRATH OF THE DEMON	369	369
RENEGADE	**AMI**	**AST**
GODS	299	299
SIERRA	**AMI**	**AST**
BLACK CAULDRON	369	
CODENAME ICEMAN **	399	399
COLONELS BEQUEST **	399	399
CONQUEST OF CAMELOT **	399	399
GOLD RUSH	349	349
HEROS QUEST	399	399
KINGS QUEST I	399	399
KINGS QUEST II	399	399
KINGS QUEST III	399	399
KINGS QUEST IV *	399	399
LEISURE SUIT LARRY I	299	299
LEISURE SUIT LARRY II*	399	399
LEISURE SUIT LARRY III*	399	399
MANHUNTER S.F. *	399	399
POLICE QUEST I	399	399
POLICE QUEST II *	399	399
QUEST FOR GLORY II *	399	
SPACE QUEST I	399	
SPACE QUEST II *	399	
SPACE QUEST III *	399	399
STELLAR 7 (1MB)	299	
THEXDER	299	
* = Amiga ver kräver 1Mb.		
** = Amiga och Atari ST/E ver kräver 1 mb		

SIMULATIONS CANADA	**AMI**	**AST**
BATTLE OF THE ATLANTIC		499
BATTLE TANK	499	499
FALL GELB		499
FIFTH ESKADRA		499
FLEET MED	499	499
GOLAN FRONT		499
GRAND FLEET		499
GREY SEAS, GREY SKIES		499
IN HARMS WAY	499	499
KRIEGSMARINE	499	499
KURSK CAMPAIGN	499	499
LONG LANCE	499	499
MAIN BATTLE TANK C.G.	499	
MAIN BATTLE TANK N.G.	499	499
MALTA STORM	499	499
MOSCOW CAMPAIGN	499	499
NORTHERN FLEET		499
OPERATION OVERLORD	499	499
ROMMEL AT EL ALAMEIN	499	
ROMMEL AT GAZALA	499	
SEVENTH FLEET		499
STALINGRAD CAMPAIGN		499
TO THE RHINE	499	499

SIMULMONDO	**AMI**	**AST**
I PLAY 3D SOCCER	329	329
SIR-TECH	**AMI**	**AST**
BANE OF COSMIC FORGE (1MB)	499	
SPECTRUM HOLOBYTE	**AMI**	**AST**
FACES: TETRIS III	299	
WELLTRIS	299	299
SSG	**AMI**	**AST**
GOLD OF THE AMERICAS	399	
WARLORDS (1MB)	299	
SSI	**AMI**	**AST**
BUCK ROGERS (1MB)	369	
CHAMPIONS OF KRYNN (1MB)	369	
CURSE OF AZURE BONDS 1 MB	369	369
DRAGON STRIKE	369	
EYE OF THE BEHOLDER (1MB)	369	
HILLS FAR	299	299
OVERRUN 1MB	369	
POOL OF RADIANCE 1MB	369	
PRESIDENT ELECT		199
QUESTRON II		349
RED LIGHTNING	369	
RENEGADE LEGION (1MB)	369	
SECOND FRONT 1MB	369	
STAR COMMAND	369	
STELLAR CRUSADE	399	
STORM ACROSS EUROPE	369	
SWORD OF ARAGON	369	
TYPHOON OF STEEL (1MB)	369	
WARGAME CONSTR SET	369	
STORM	**AMI**	**AST**
ST DRAGON	299	299
SWIV	299	299
SUBLOGIC	**AMI**	**AST**
FLIGHT SIMULATOR II	499	499
HAWAIIAN ODYSSEY *	299	
JAPAN SCENERY *	299	299
JET	399	399
SCENERY DISK 7 *	299	299
SCENERY DISK 9 *	299	
SCENERY DISK 11 *	299	299
WESTERN EUROPE SCENERY *	299	299
*=kräver FLIGHT SIMULATOR II		
SYSTEM 3	**AMI**	**AST**
FLIMBOS QUEST	299	299
LAST NINJA II	149	
NINJA REMIX *	299	
*=Uppdaterad ver av LAST NINJA II		
TAITO	**AMI**	**AST**
BUBBLE BOBBLE	249	
TENGEN	**AMI**	**AST**
BADLANDS	299	299
HARD DRIVIN II	299	299
HYDRA	299	299
SKULL & CROSSBONES	299	299
THALAMUS	**AMI**	**AST**
VENOM WING	249	
THALION	**AMI**	**AST**
DRAGON FLIGHT	349	349
GHOST BATTLE	249	249
PREHISTORIC TALE	299	299
TOWER FRA	299	299
WINGS OF DEATH	299	299
THREE SIXTY	**AMI**	**AST**
BLUE MAX	369	
DAS BOOT	369	
HARPOON (1MB)	369	
HARPOON BATTLE SET II *	249	
HARPOON BATTLE SET III *	249	
* = Kräver Harpoon		
TITUS	**AMI**	**AST**
BATTLESTORM	299	299
CRIME DOES NOT PAY	299	299
DUCK TALES	299	
UBISOFT	**AMI**	**AST**
BACK TO GOLDEN AGE		299
JUPITERS MASTERDRIVE	299	299
PRO TENNIS TOUR II	299	299
RANX	299	299
US GOLD	**AMI**	**AST**
ADV DESTROYER SIM	299	299
CHIPS CHALLENGE	299	299
CRIMEWAVE	299	299
CYBERCON III	299	299
ESWAT	299	299
ITALY 1990	249	249
LINE OF FIRE	299	299
MEAN STREETS	299	299
MURDER	299	249
OPERATION HARRIER	299	299
PANZA KICK BOXING	299	299
SHADOW DANCER	299	299

Superbilligt: AMIGA & ATARI ST: 149 kr/st

AFTERBURNER, APB, ARKANOID II (REVENGE OF DOH), ASTERIX, AXELS MAGIC HAMMER, BARBARIAN II, BIONIC COMMANDO, CALIFORNIA GAMES, CARRIER COMMAND, COLORADO, CRAZY CARS, DRAGON SPIRIT, DTS OLYMPIC CHALLENGE, DEFENDERS OF THE EARTH, DRILLER, FANTASY WORLD DIZZY, FORGOTTEN WORLDS, GALDRAGONS DOMAIN, GARY LINEKERS HOT SHOTS, GAUNTLET II, HARD DRIVIN I, HOSTAGES, IK+, JAWS, JOAN OF ARC, JUNGLE BOOK, KAMIKAZE, KENNY DALGLISH MANAGER, KULT, LICENCE TO KILL, MERCENARY COMPENDIUM, MOON WALKER, NINJA RABBITS, NORTH & SOUTH, OPERATION WOLF, OUT RUN, PASSING SHOT, PARIS DAKAR, PLATOON, PREDATOR, RINGSIDE, ROAD BLASTERS, RTYPE, RUNNING MAN, SDI, SHERMAN M4, SNOWBALL IN HELL, STRIP POKER II, SUBBUTEO, SUPER SCRAMBLE, SUPER GRAND PRIX, SUPER GRID RUNNER, SUPER HANG-ON, SWITCHBLADE I, SPEED BALL I, STRIKE FORCE HARRIER, THUNDERBLADE, TOOBIN, TOP CAT, TREBLE CHAMPIONS, WATERLOO, WIZBALL, WORLD CLASS LEADERBOARD, XENON II OCH XYBOTS.

SUPER MONACO GP	299	299
VAXINE	299	299
VIRGIN	**AMI**	**AST**
GOLDEN AXE	299	299
JUDGE DREDD	249	249
MAGIC JOHNSON BASKET *	249	
RISK	299	
SPIRIT OF EXCALIBUR (1MB)	369	
SUPER OFF ROAD	299	299
SUPREMACY	369	369
VIZ	249	249
WONDERLAND(1MB)	369	369
* = Tidigare utgiven som OMNIPLAY BASKETBALL.		
WESSON INT'L	**AMI**	**AST**
MOONBASE	399	

SPELPAKET AMIGA & ATARI ST

Alla Atari ST spel KRÄVER DUBBELSIDIG DRIVE. Endast äldre ATARI ST-datorer har enkelsidiga drivar. Alla STE-modeller har dubbelsidig drive

BIG BOX TEENAGE QUEEN, CAPTAIN BLOOD, SAFARI GUNS, BUBBLE+, TINTIN ON THE MOON, PURPLE SATURN DAY, JUMPING JACKSON, KRYPTONEGG, STIR CRAZY BOBO OCH HOSTAGES. PRIS 369.

CHALLENGERS KICK OFF I, SUPER SKI, FIGHTER BOMBER, STUNT CAR RACER OCH PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS). PRIS 369

FLIGHT COMMAND STRIKE FORCE HARRIER, SKY CHASE, ELIMINATOR, LANCASTER OCH SKY FOX II. PRIS 369

FULL BLAST CARRIER COMMAND, FERRARI F1, P47, HIGHWAY PATROL II, RICK DANGEROUS I OCH CHICAGO 90. PRIS 369

HIGH ENERGY NORTH & SOUTH, TINTIN ON THE MOON, FIRE & FORGET I, TEENAGE QUEEN OCH HOSTAGES. PRIS 299

MIND GAMES WATERLOO, CONFLICT EUROPE OCH AUSTERLITZ. PRIS 299

MONSTER PACK SHADOW OF THE BEAST I, INFESTATION OCH NITRO. PRIS 329

POWER PACK BLOOD WYCH, LOMBARD RAC RALLY, XENON II OCH TV SPORTS FOOTBALL. PRIS 299

POWER UP RAINBOW ISLANDS, ALTERED BEAST, X-OUT, TURRICAN I OCH CHASE HQ I. PRIS 369.

SEGA MASTER MIX SUPER WONDERBOY, CRACKDOWN, THUNDERBLADE, DYNAMITE DUX OCH TURBO OUT RUN. PRIS 299

SIM CITY & POPULOUS DOUBLEPACK TVÅ AV DE BÄSTA SPELEN NÅGONSIN. PRIS 369

SPORTING GOLD GAMES WINTER, GAMES SUMMER OCH CALIFORNIA GAMES. PRIS 369

SPORTING WINNERS BRIAN CLOUGHS FOOTBALL FORTUNES, STEVE DAVIS WORLD SNOOKER OCH DAILY DOUBLE HORSE RACING. PRIS 249.

WINNING TEAM KLAX, APB, CYBERBALL, VINDICATORS OCH ESCAPE FROM THE ROBOT MONSTERS. PRIS 369

NYTTOPROGRAM AMIGA & ATARI ST

	AMI	AST
3D CONSTR KIT	599	499
AMOS	599	
DELUXE PAINT		699
MASTER SOUND II		499
PHOTON PAINT 1.0	199	
STOS		399
STOS COMPILER *		249
STOS MAESTRO *		299
STOS MAESTRO PLUS *		999
STOS SPRITES 600 *		199
* = Kräver STOS		

SPEL TILL SEGA

	PRIS
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	369
BASKETBALL NIGHTMARE	369
BATTLE OUTRUN	369
CALIFORNIA GAMES	369
CHASE HQ	369
COLUMNS	349
CYBER SHINOBI	369
DEAD ANGLE	369
DICK TRACY	369
DYNAMITE DUX	369
ENDURO RACER	149
E-SWAT	369
FIRE & FORGET II	369
GAIN GROUND	369
GHOULS'N GHOSTS	369
GOLDEN AXE	369
GOLDEN AXE WARRIOR	399
GOLFAMANIA	399
HANG ON	149
HEAVY WEIGHT CHAMP	369
IMPOSSIBLE MISSION	369
INDIANA JONES L.C.	369
ITALY 90	299
JUNGLE FIGHTER	369
MICKEY MOUSE	369
MOON WALKER	369
OPERATION WOLF	369
PAPERBOY	369
PARLOUR GAMES	249
PSYCHIC WORLD	369
PSYCHO FOX	369
SLAPSHOT	369
SPELLCASTER	369
SUBMARINE ATTACK	369
SUPER MONACO GP	369
SUPER TENNIS	149
TENNIC ACE	369
ULTIMA IV	479
WONDERBOY III	369
WORLD GAMES	349

SPEL TILL SEGA MEGADRIVE

AFTERBURNER II	429
ALEX KIDD IN ENCH CASTLE	369
ARNOLD PALMER GOLF	429
ARROW FLASH	429
BATTLE SQUADRON	479
BUDOKAN	479
CRACK DOWN	429
CYBERBALL	429
DICK TRACY	429
D.J. BOY	429
DYNAMITE DUKE	429
ESWAT	429
FATAL LABYRINTH	429
FINAL ZONE	479
FLICKY	429
FORGOTTEN WORLDS	429
GAIN GROUND	429
GHOSTBUSTERS	429
GHOULS & GHOSTS	549
GOLDEN AXE	429
JAMES POND	479
J.B. DOUGLAS BOXING	429
JOHN MADDEN FOOTBALL	479
KLAX	479
LAST BATTLE	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MONSTER LAIR	429
PGA TOUR GOLF	479
POPULOUS	479
REVENGE OF SHINOBI	429
RASTAN SAGA II	479
SAGAIA	479
SHADOW BLASTER	479
SHADOW DANCER	429
SONIC THE HEDGEHOG	499
SPACE INVADERS 1991	479
STRIDER	549

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

ORDERTELEFON: 016-13 10 20

* SEGA * PC * JOYSTICKS * BÖCKER *

SUPER HANG ON	429
SUPERREAL BASKETBALL	429
SUPER THUNDERBLADE	429
SWORD OF SODAN	479
SWORD OF VERMILLION	599
TECHNO COP	479
WHIP RUSH	429
WINGS OF WAR	499
WONDERBOY III	429
ZANY GOLF	479

JOYSTICKS

	PRIS
BATHANDLE	279
BOSS	179
QUICKSHOT III TURBO	179
SLICK STICK	99
TAC-2	179

BÖCKER

	PRIS
40 GRT FLIGHT SIM ADV.	149
ADVANCED AMIGA BASIC	249
AMIGA ADV SYSTEM PRG GUIDE	399
AMIGA 3D GRAPHICS	249
AMIGA BASIC INSIDE & OUT	299
AMIGA C FOR BEGINNERS	249
AMIGA C FOR ADV PROGR.	349
AMIGA DESKTOP VIDEOWORKBOOK	369
AMIGA DISKDRIVES I & O	349
AMIGA DESKTOP VIDEO GUIDE	249
AMIGA DOS INSIDE & OUT	249
AMIGA DOS II COMPANION	299
AMIGA GRAPHICS I & O	399
AMIGA HARDWARE REF MANUAL	299
AMIGA INCLUDES & AUTODOCS	429
AMIGA LIB & DEVS	429
AMIGA MACHINE LANGUAGE	249
AMIGA MAKING MUSIC	399
AMIGA MORE TRICKS & TIPS	249
AMIGA PRINTERS I & O	369
AMIGA PROGRAMMERS GUIDE	249
AMIGA SYSTEM PRG GUIDE	399
BARDS TALE I CLUE BOOK	139
BARDS TALE II CLUE BOOK	139
BARDS TALE III CLUE BOOK	139
BECOMING AN AMIGA ARTIST	249
BEST OF TRICKS & TIPS	299
BUCK ROGERS CLUE BOOK	139
C64 ADVENTURES	149
C64 CASSETTE BOOK	149
C64 GRAPHICS BOOK	149
C64 IDEA BOOK	149
C64 PEEKS & POKES	119
CHAMPION OF KRYNN CLUE BOOK	139
CHAOS STRIKES BACK CLUE BOOK	139
CODENAME ICEMAN HINT BOOK	99
COLONELS BEQUEST HINTBOOK	99
CONQUEST OF CAMELOT HINT	99
CURSE OF AZURE BONDS CLUE	139
DEATH KNIGHT KRYNN CLUEBOOK	139
DESKTOP VIDEO PRODUCTIONS	249
DRAGON WARS CLUE BOOK	139
DRAGONS OF FLAME CLUE	139
DRAKKHEN HINT BOOK	139
DUNGEON MASTER HINT BOOK	139
ELEMENTARY AMIGA BASIC	199
ELITE HELP BOOK	99
ELVIRA HINT BOOK	139
EYE OF BEHOLDER CLUE BOOK	139
F19 STEALTH FIGHTER HANDBOOK	199
FALCON AIR COMBAT	199
FIRST BOOK OF AMIGA	249
GOLD RUSH HINT BOOK	99
GUNSHIP ACADEMY	199
HEROES OF THE LANCE CLUE BOOK	99
HEROS QUEST HINT BOOK	99
HILLS FAR CLUE BOOK	99
INDIANA JONES HINT BOOK	139
INSIDE AMIGA GRAPHICS	249
KINGS QUEST COMPANION	199
KINGS QUEST I HINT BOOK	99
KINGS QUEST II HINT BOOK	99
KINGS QUEST III HINT BOOK	99
KINGS QUEST IV HINT BOOK	99
KINGS QUEST V HINT BOOK	99
LEISURE SUIT LARRY I HINTBOOK	99
LEISURE SUIT LARRY II HINTBOOK	99
LEISURE SUIT LARRY III HINTBOOK	99
MANHUNTER N.Y. HINT BOOK	99
MANHUNTER S.F. HINT BOOK	99
MANIAC MANSION HINT BOOK	139
MAPPING THE AMIGA	269
MIDI MANUAL	299
MIGHT & MAGIC I HINT BOOK	149
MIGHT & MAGIC II CLUE BOOK	149
MUSIC SYSTEM 64	249
NEUROMANCER HINT BOOK	139
OFFICIAL AMIGA VISION	269
OFFICIAL BOOK OF F15 II	149
OFFICIAL BOOK OF JACK NICK	149
OFFICIAL BOOK OF LARRY	149
OFFICIAL BOOK OF ULTIMA	149
POLICE QUEST I HINT BOOK	99
POLICE QUEST II HINT BOOK	99
POOL OF RADIANCE CLUE BOOK	139
QUEST FOR CLUES III	269
QUEST FOR GLORY II HINT	99
RISE OF DRAGON HINT BOOK	99
SAVAGE EMPIRE HINTBOOK	149
SECOND BOOK OF AMIGA	249

SPEL TILL PC

	3.5	5.25
4D SPORTS BOXING	369	369
4D SPORTS DRIVIN	369	369
ADV DESTROYER SIM	299	299
APB		149
ASTERIX		149
ATP	499	499
BANDIT KINGS OF CHINA	499	499
BARDS TALE III		369
BLADES OF STEEL		249
BLUE MAX	449	449
BUCK ROGERS		449
BUDOKAN		169
CALIFORNIA GAMES	149	149
CARRIER COMMAND		149
CHAMPIONS OF KRYNN **		399
CHAMPION OF THE RAIJ	349	349
CODENAME ICEMAN	499	499
COLONELS BEQUEST	499	499
COLORADO		149
CONQUEST OF CAMELOT	499	499
COUGAR FORCE		329
COVERT ACTION	499	499
DAS BOOT	449	449
DEATH KNIGHT OF KRYNN	399	399
ELITE +	499	499
ELVIRA		499
ESCAPE FROM HELL		169
EUROPEAN SUPER LEAGUE		299
EYE OF THE BEHOLDER	399	399
F15 STRIKE EAGLE II	449	449
F19 STEALTH FIGHTER		499
F29 RETALIATOR (VGA)	449	449
FERRARI FORMULA ONE		169
FLIGHT OF THE INTRUDER	499	499
GOLDEN AXE	369	369
GREMLINS II	369	369
HARD DRIVIN I	149	149
HARD DRIVIN II	369	369
HARD NOVA		369
HARPOON	499	499
HEART OF CHINA (VGA)	499	499
HEROS QUEST	499	499
HOCKEY LEAGUE SIM		499
HOUND OF SHADOW		169
IMPERIUM		369
INDIANA JONES L.C. ADV		369
IRAQ CONFLICT		299
JACK NICKLAUS UNLIMITED		499
JET FIGHTER II	499	499
JONES IN FAST LANE	349	349
JUNGLE BOOK		149
KEYS OF MARAMON		399
KICK OFF II (EGA)	299	299
KINGS QUEST V	499	499
KINGS QUEST V (VGA)	549	549
KNIGHTS OF THE SKY	499	499
KULT		149
LEISURE SUIT LARRY III	499	499
LEMMINGS (VGA)	449	449
LICENCE TO KILL	149	149
LIFE & DEATH II	399	399
LIGHT SPEED	499	499
LINKS	499	499
LOOM	449	449
LORD OF THE RINGS	399	399
LOST PATROL	369	369
M1 TANK PLATOON	499	499
MAGIC CANDLE I		399
MEAN STREETS		369
MEDEIVAL LORDS	399	399
MEGA TRAVELLER 1	449	449
MIG 29 FULCRUM	499	499
MIGHTY BOMB JACK	299	299
MOONBASE		499
MOON WALKER		149
NAM	449	449
NARCO POLICE		299
NORTH & SOUTH		149
OPERATION STEALTH (VGA)	399	399
PANZA KICK BOXING	299	299
PARIS DAKAR		149
PGA TOUR GOLF	299	299
POLICE QUEST II	499	499
PRINCE OF PERSIA	369	369
QUEST FOR GLORY II	499	499
RAILROAD TYCOON	449	449
RED BARON (VGA)		499
RENEGADE LEGION		449
RICK DANGEROUS II	349	349
RISE OF THE DRAGON	499	499
SECRET OF MONKEY ISLAND	369	369
SECRET OF SILVERBLADES		399
SHERMAN M4		149
SILENT SERVICE II	449	449
SIM CITY ARCHITECT I *		199
SIM CITY ARCHITECT II *		199
SIM CITY & POPULOUS	449	449
SIM EARTH	499	499
SORCERORS GET ALL GIRLS	399	399
SPACE QUEST III	499	499
SPACE QUEST IV (VGA)	499	499
SPIRIT OF EXCALIBUR	449	449
STORMOVIK		369
STARFLIGHT I		169
STRATEGO		369
SUPERSTAR ICE HOCKEY	299	299
SUPREMACY	449	449
SWORD OF THE SAMURAI		369
TEST DRIVE III	369	369
TEST DRIVE 3 ROAD & CAR ***		179
TETRIS		299
THEIR FINEST HOUR	369	369
THREE STOOGES		149
THUNDERBLADE	149	149
TOOBIN	149	149
TUNNEL & TROLLS		399
TURBO OUT RUN	369	369
ULTIMA VI	449	449
UMS II	499	499
WARLORDS		299
WELLTRIS		369
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	499	499
WING COMMANDER		449
WOLFPACK		449
WONDERLAND	449	449
WORLD CLASS LEADERBOARD	149	149
ZAK MC KRACKEN		349
ZORK III		149

*=Kräver Sim City

SECRET OF SILVER BLADES CLUE	139
SIM CITY PLANNING	249
SPACE QUEST I HINT BOOK	99
SPACE QUEST II HINT BOOK	99
SPACE QUEST III HINT BOOK	99
SPACE QUEST IV HINT BOOK	99
STARFLIGHT I CLUE BOOK	149
STARFLIGHT II CLUE BOOK	149
TAKE OFF FLIGHT SIM IV	199
THE LARRY STORY	179
ULTIMA III HINT BOOK	139
ULTIMA IV HINT BOOK	139
ULTIMA V HINT BOOK	139
ULTIMA VI HINT BOOK	149
WASTELAND CLUE BOOK	139
ZAK MC KRACKEN HINT BOOK	139

BESTÄLLNINGSTALONG

MINSTA BESTÄLLNING = 200 KR Priserna är inkl. moms, frakt, PF-avgift och emballage. Endast 40 kr exp.avg. tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.Till Norge, Danmark och Finland tillkommer dessutom en extra avgift på 25 kr.

❑ Jag beställer för mer än 500 kr och får då ett extra spel utan kostnad. Värde 129:- Jag väljer ett av spelen här nedan:

❑ **Block Out (Atari ST)**
❑ **Death Trap (Atari ST)**
❑ **Rock N Roll (Atari ST)**
❑ **War Head (Atari ST)**
❑ **Int 3D Tennis (Atari ST)**
❑ **Omniplay Horse Racing (Amiga)**
❑ **Fools Errand (Amiga)**
❑ **Flip It Magnose (Amiga)**
❑ **Sideshow (Amiga)**
❑ **Commando (Amiga)**
❑ **Superstar Ice Hockey (IBM 3,5 & 5.25)**
❑ **Millenium 2.2 (IBM 5.25)**
❑ **UMS 1 (IBM 5.25)**
❑ **Summer Camp (C64 kass)**
❑ **Rick Dangerous (C64 kass)**
❑ **Five Star Games III (C64 disk)**
❑ **Six Pack vol II (C64 disk)**

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

BESTÄLL PER TELEFON: 016-13 10 20
Personlig ordermottagning: Mån-Tor: 9-21, Fre: 9-17. Lör-Sön: 14-17

NAMN

ADRESS

PNR/ORT

TELEFON

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

COMMODORE 64 IN TOTO

Frågor och Svar

Frågeställare får här sina problem lösta. Om även du har en fråga som du vill ha besvarad så är detta adressen du skall skriva på kuvertet: Frågor och svar, 64 in toto, SHN, Box 152, 448 23 FLODA. Frågor kan inte besvaras personligen, och speciellt inte per telefon vilket många tycks tro. Jag har fullt upp i skolan och hinner helt enkelt inte tala i telefon ett par timmar om dagen.

Hej Commodore 64 in toto och Mikael!

1. Hur får jag SYS-kod på mina program, alltså istället för att starta programmen med RUN, så startar jag dem med SYS (i Basic)?

2. Kan man beställa Månadens Diskett 7,8,9 /90?

3. Varför har du så mycket DATA i "Månadens Listning"?

4. Var får man tag på "Mapping the C64"?

5. Kan du visa mig hur man får en klocka som räknar i ett hörn av skärmen?

6. Vad behöver jag för att programmera ett spel?

12 årig Billesholmare

Svar: ***1. Du kan använda en kompilator så att Basicprogrammet omvandlas till (dåligt skriven) maskinkod, och därmed startas med ett SYS-kommando (en kompilator hittar du på Månadens diskett).***

2. Ja.

3. De DATA-satser som finns i listningarna omvandlas vid starten av programmmet till maskinkod. Orsaken till att jag valt denna metod för att publicera listningarna är att det tar mindre plats i tidningen än att visa rutinen i maskinkod/assembler. Kortare program t.e.x. på denna frågesida kan dock publiceras i maskinkod/assembler.

3. Ett mycket billigt inköpsställe är Tomas Eklund Data som tar 99:- för boken. Telefonnumret till företaget är 0457-80512.

4. Ja, knappa in listningen härintill så får du en interrupt-styrd klocka vilken är placerad i övre högra hörnet. När du startar programmet så skall du mata in nuvarande tid i formatet hhmmss, dvs. timme-minut-sekund. Starta sedan klockan med SYS 49152.

5. Det beror på vad det är för typ av spel du har tänkt dig. I alla händelser behöver du en bra assembler, lämpligen Turbo Assembler. Om du skall ha grafik med i spelet är en mapdesigner (används för att rita banor) nödvändig, samt en bra spriteeditor. Ett bra ritprogram, förslagsvis Oliver Stillers Amica Paint samt en hires->sprite konverterare såsom Hires to Sprites, är också bra att ha. Om du skall ha musik med i spelet är ett musikprogram även nödvändigt. Soedeeditor heter ett utmärkt program, vilket bygger på Soedesofts musikrutin. Alla program du behöver har funnits med på Månadens Diskett, så ifall du saknar något så är det lätt att få tag på dem.

Hejsan Hemdator Nytt!

Jag är en kille på 12 år som har en åsikt och några frågor till dig:

Jag tycker att ni skall ha mera text och färre maskinkodsprogram. Det är roligare att lära sig nya tricks och knep.

Sedan skulle jag bli väldigt glad om ni kunde starta en assemblerskola för Commodore 64. Jag kan bara Basic, som ju inte är möjligheternas språk precis.

Och nu till frågorna:

1. Jag har skrivaren Commodore 1550C. Jag vet att det går att göra en Linefeed för att dra fram papper, men hur drar man pappret bakåt?

Finns det någon kontrollkod för det?

2. Skulle du inte kunna göra en artikel där du beskriver hur man gör autostart på program?

"Datortokig"

P.S. Svenska Hemdator Nytt är jättebra! D.S.

Svar: ***1. Nej.***

2. Ja, artikeln var med i förgående nummer.

Din åsikt är noterad. Vad tycker ni andra läsare, skall det vara färre och mindre listningar och mer text, eller tvärtom?

Om ni är för mer text så behöver jag dessutom veta vad ni vill lära er, skicka alltså brev med önskmål om artiklar så skall jag försöka förverkliga dessa.

Någon form av assemblerskola kommer det förmodligen att bli så småningom.

Hav tålamod!

Hej Mikael!

Tack för en bra spalt.

Jag undrar hur man får fram riktiga slumptal i maskinkod, är det över huvud taget möjligt?

Jag programmerar ett spel och skulle därför behöva slumptal.

Attle Fan

Svar: ***Vad har du emot Attle, eftersom du skriver "Attle Fan"?***

Jodå, det går att få fram äkta slumptal i maskinkod. För att göra det kan du t.e.x. utnyttja SID-chipet. På adress $D41B läser du av oscillator 3. Om du spelar en ton utan att ge den något slut kommer det därför att ges massor av värden i denna adress. Genom att definiera tonen som brusvåg blir det omöjligt att förutsäga de tal som kommer.

Eftersom du arbetar med ett spel och kanske behöver läsa av tal mycket snabbt så bör du använda en hög frekvens då du annars riskerar att läsa samma tal två gånger.

Då SID-chipet ger möjlighet att stänga av ljudet som envelopegenerator 3 ger kan du använda denna för att producera slumptal utan att det stör något annat.

Lycka till med spelet!

Diverse:

1. Har du något kopieringskydd?

2. Har du något registerprogram som det går att spara på band med?

Hoppas inte Attle äter upp det här.

Hälsningar Daniel Almström, Almunge

Svar: ***1. Nej, inget ofelbart (det existerar inte heller...), men du kan knappa in autostart listningen i förgående nummer, vilket ger ett visst skydd. Du kan i ditt program dessutom läsa t.e.x. katalogen på disketten och kontrollera att den är densamma som det var på ursprungsdisketten. Om det inte är det så kan programmet t.e.x. formattera disketten. Detta ger alltså effekten att om någon kopierar disketten och ändrar katalogen t.e.x. genom att spara ytterligare ett program på den kommer disketten att formatteras nästa gång ditt program körs.***

Vad Attle äter och inte äter är ingenting som vi på redaktionen har någon som helst kontroll över, men hoppas kan man alltid...

2. "Ladan" är det överlägset bästa. Det kostar dock 300:- vilket jag tycker är mycket, men programmet är som sagt bra. För beställning kontakta Jan Vasovic på telefon 0480-88310.

Månadens listningar

Denna månads listningar utgörs av fyra stycken program, vars nyttighet kan diskuteras...

Det första programmet är en så kallad "Tech-Tech"-rutin. Det är en D016-effekt som gör att skärmen svajar sakta. Rutinen ligger mellan $4000-$4100 (#16384-#16640), och startas med SYS 16384. Rutinen avbryts genom ett tryck på mellanslag.

Den andra rutinen är en liten manipulation av teckenuppsättningen, som gör att du får kursiv stil på tecknen. Rutinen ligger mellan $C000-$C04C (#49152-#49228), och startas med SYS 49152.

Den tredje rutinen gör att du kan styra markören med en joystick i port 2. Rutinen ligger mellan $C000-$C05F (#49152-#49247). Du startar den med SYS 49152.

Den fjärde och sista listningen den här månaden är en interruptstyrd klocka. Rutinen ligger mellan adresserna 49152 till 49331 och startas med SYS 49152

Jag är fortfarande intresserad av era listningar, tips samt önskerutiner.

Adressen finner ni på Frågor och Svar-sidan, märk gärna kuverten med vad de innehåller.

Lycklig inknappning!

❑ *Mikael Pawlo*

Tech-Tech

```
0 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"■"
10 REM ***    TECH-TECH     ***
20 REM *** AV MIKAEL PAWLO ***
30 FORSHN=16384TO16640:READBYMP
40 POKESHN,BYMP:NEXT
50 INPUT"VILL DU HA EN DEMONSTRATION AV RUTINEN";A$
60 IFA$="J"ORA$="JA"ORA$="Y"ORA$="YES"THEN GOTO 90
70 PRINT"STARTA RUTINEN MED SYS 49152."
80 PRINT"AVBRYT DEN MED ETT TRYCK PÅ MELLANSLAG.":END
90 PRINTCHR$(147)
100 PRINT"■   EN LITEN SÅ KALLAD TECH-TECH RUTIN"
110 PRINT"GJORD AV MIKAEL PAWLO FÖR SHN."
120 FORT=1TO200:PRINT"□....";:NEXTT
130 SYS 16384
300 DATA  169 , 9 , 141 , 22 , 208
310 DATA  32 , 27 , 64 , 169 , 8
320 DATA  141 , 22 , 208 , 32 , 27
330 DATA  64 , 169 , 9 , 141 , 22
340 DATA  208 , 32 , 27 , 64 , 76
350 DATA  37 , 64 , 160 , 0 , 200
360 DATA  192 , 85 , 208 , 251 , 76
370 DATA  133 , 64 , 169 , 10 , 141
380 DATA  22 , 208 , 32 , 27 , 64
390 DATA  169 , 11 , 141 , 22 , 208
400 DATA  32 , 27 , 64 , 169 , 12
410 DATA  141 , 22 , 208 , 32 , 27
420 DATA  64 , 169 , 13 , 141 , 22
430 DATA  208 , 32 , 27 , 64 , 169
440 DATA  14 , 141 , 22 , 208 , 32
450 DATA  27 , 64 , 169 , 15 , 141
460 DATA  22 , 208 , 32 , 27 , 64
470 DATA  169 , 14 , 141 , 22 , 208
480 DATA  32 , 27 , 64 , 169 , 13
490 DATA  141 , 22 , 208 , 32 , 27
500 DATA  64 , 169 , 12 , 141 , 22
510 DATA  208 , 32 , 27 , 64 , 169
520 DATA  11 , 141 , 22 , 208 , 32
530 DATA  27 , 64 , 169 , 10 , 141
540 DATA  22 , 208 , 32 , 27 , 64
550 DATA  76 , 0 , 64 , 255 , 255
560 DATA  255 , 0 , 255 , 32 , 228
570 DATA  255 , 201 , 32 , 240 , 4
580 DATA  96 , 255 , 255 , 255 , 169
590 DATA  160 , 141 , 126 , 64 , 96
600 DATA  255 , 255 , 255 , 255 , 255
610 DATA  255 , 255 , 255 , 255 , 255
620 DATA  169 , 0 , 141 , 126 , 64
630 DATA  96 , 255 , 255 , 255 , 255
640 DATA  255 , 255 , 255 , 255 , 255
650 DATA  255 , 252 , 252 , 251 , 27
660 DATA  252 , 252 , 252 , 252 , 241
670 DATA  246 , 176 , 251 , 27 , 241
680 DATA  241 , 252 , 166 , 188 , 251
690 DATA  241 , 251 , 252 , 252 , 252
700 DATA  252 , 241 , 241 , 241 , 240
710 DATA  27 , 252 , 252 , 252 , 252
720 DATA  252 , 252 , 241 , 27 , 251
730 DATA  246 , 246 , 182 , 251 , 241
740 DATA  241 , 252 , 252 , 252 , 241
750 DATA  39 , 98 , 18 , 27 , 252
760 DATA  241 , 241 , 252 , 252 , 188
770 DATA  27 , 251 , 28 , 193 , 243
780 DATA  241 , 241 , 27 , 241 , 251
790 DATA  251 , 27 , 252 , 252 , 252
800 DATA  252 , 252 , 241 , 240 , 240
810 DATA  176 , 12 , 12 , 12 , 12
```

Interruptstyrd klocka

```
10 REM *** INTERRUPTSTYRD KLOCKA ***
20 REM ***  AV MIKAEL PAWLO FÖR  ***
30 REM *** SVENSKA HEMDATOR NYTT ***
40 FORBYMP=49152TO49331:READDUO
50 POKE BYMP,DUO:NEXTBYMP
55 PRINT"□INTERRUPTSTYRD KLOCKA AV"
57 PRINT"MIKAEL PAWLO FÖR 64 IN TOTO/SHN
"
60 PRINT"UR-SÄKTA VAD ÄR KLOCKAN?"
65 SHN=0
66 BYMP=176
67 B=0
70 A=PEEK(197)
80 IFA=35THENPOKE760+B,0+BYMP
90 IFA=56THENPOKE760+B,1+BYMP
100 IFA=59THENPOKE760+B,2+BYMP
110 IFA=8THENPOKE760+B,3+BYMP
120 IFA=11THENPOKE760+B,4+BYMP
130 IFA=16THENPOKE760+B,5+BYMP
140 IFA=19THENPOKE760+B,6+BYMP
150 IFA=24THENPOKE760+B,7+BYMP
160 IFA=27THENPOKE760+B,8+BYMP
170 IFA=32THENPOKE760+B,9+BYMP
190 IF A<>64 THEN SHN=SHN+1
200 IF SHN=1 THENB=1
210 IF SHN=2 THENB=3
220 IF SHN=3 THENB=4
230 IF SHN=4 THENB=6
240 IF SHN=5 THENB=7
250 IF SHN>5 THEN GOSUB 1988:END
260 GOTO 70
300 DATA 169,186,141,253,2,141,250,2
310 DATA 120,169,254,141,18,208,169,30
320 DATA 141,20,3,169,192,141,21,3,169
330 DATA 0,133,2,88,96,230,2,165,2,201
340 DATA 60,240,3,76,156,192,238,255,2
350 DATA 173,255,2,201,186,208,101,169
360 DATA 176,141,255,2,238,254,2,173
370 DATA 254,2,201,182,208,86,169,176
380 DATA 141,254,2,238,252,2,173,252
385 DATA 2,201,186
390 DATA 208,71,169,176,141,252,2,238
400 DATA 251,2,173,251,2,201,182,208
410 DATA 56,169,176,141,251,2,238,249
420 DATA 2,173,249,2,201,180,240,26
430 DATA 201,186,208,37,169,176,141
440 DATA 249,2,238,248,2,173,248,2,201
450 DATA 179,208,22,169,176,141,248,2
460 DATA 240,15,173,248,2,201,178,208
470 DATA 8,169,176,141,249,2,141,248,2
480 DATA 169,0,133,2,162,8,169,1,157
490 DATA 31,216,202,208,248,162,8,189
500 DATA 247,2,157,31,4,202,208,247,76
510 DATA 49,234
1988 PRINT"STARTA KLOCKAN MED SYS 49152.
"
1989 PRINT"RUTINEN LIGGER MELLAN:"
1990 PRINT"#49152-#49331."
1991 RETURN:BE COOL... BE BYMP!!!
```

Markörstyrning

```
10 REM *** MARKÖRSTYRNING MED ***
20 REM ***       JOYSTICK       ***
30 REM ***          AV          ***
40 REM ***     MIKAEL PAWLO     ***
50 FORSHN=49152TO49247:READBYMP:POKESHN,
BYMP:NEXT
60 PRINT"STARTA RUTINEN MED SYS 49152."
300 DATA 120,169,55,133,1,169,17,162,192
,141,20,3,142,21,3,88,96,206,95,192,208
310 DATA 62,169,4,141,95,192,173,0,220,4
1,15,201,15,240,48,201,14,240,20,201,13
320 DATA 240,24,201,11,240,28,201,7,208,
32,169,29,32,87,192,76,84,192,169,145
330 DATA 32,87,192,76,84,192,169,17,32,8
7,192,76,84,192,169,157,32,87,192,76,84
340 DATA 192,76,49,234,141,119,2,169,1,1
33,198,96,8
```

Kursiv stil

```
1 REM *** KURSIV STIL (ITALIC) ***
2 REM ***    AV MIKAEL PAWLO    ***
3 REM *** FÖR 64 IN TOTO/SHN! ***
10 FORSHN=49152TO49228:READBYMP
20 POKE SHN,BYMP:NEXT
30 INPUT"VILL DU HA EN DEMONSTRATION AV
RUTINEN";A$
40 IF A$="J"ORA$="JA"ORA$="Y"ORA$="YES"T
HEN GOTO 70
50 PRINT"STARTA RUTINEN MED SYS 49152."
60 END
70 POKE53280,0:POKE53281,0
80 PRINT"□■KURSIV STIL GJORD AV MIKAEL
PAWLO 1991"
90 PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ"
100 PRINT"1234567890"
110 SYS49152
300 DATA 120,169,50,133,2,141,18,208
310 DATA 173,17,208,41,127,141,17,208
320 DATA 169,1,141,13,220,141,26,208
330 DATA 169,36,162,192,141,20,3,142
340 DATA 21,3,88,96,169,1,141,25,208
350 DATA 173,22,208,73,1,141,22,208
360 DATA 165,2,201,245,240,11,24,105,4
370 DATA 133,2,141,18,208,76,129,234
380 DATA 169,50,133,2,141,18,208,76
390 DATA 49,234,0
```

(Forts. på listningen fr. sid: 46)

```
dc.w $01b4,$00f                 ;bla
dc.w $01b6,$008                 ;morkbla
dc.w $01b8,$f0f                 ;lila
dc.w $01ba,$808                 ;morklila
dc.w $01bc,$0ff                 ;havsbla
dc.w $01be,$fff                 ;vit

SprPek:
dc.w $120,$0                    ;fylls i av InitCop. $0124/26=sprite 1 osv.
dc.w $122,$0
dc.w $124,$0
dc.w $126,$0
dc.w $128,$0
dc.w $12a,$0
dc.w $12c,$0
dc.w $12e,$0
dc.w $130,$0
dc.w $132,$0
dc.w $134,$0
dc.w $136,$0
dc.w $138,$0
dc.w $13a,$0
dc.w $13c,$0
dc.w $13e,$0
BplPek:
dc.w $00e0,0
dc.w $00e2,0
dc.w $0100,$1200        ;1 bitplan lo-res

dc.w $ffff,$fffe        ;end of clist
***************** DATA *****************
EVEN
MinSpr:
dc.w $a080,$a800
dc.w %0011110000000000,%0000000000000000
dc.w %0111111000000000,%0000000000000000
dc.w %1001100100000000,%0110011000000000
dc.w %1011110100000000,%0110011000000000
dc.w %1111111100000000,%0000000000000000
dc.w %1110011100000000,%0011110000000000
dc.w %0111111000000000,%0000000000000000
dc.w %0011110000000000,%0000000000000000
dc.w 0,0        ;inga fler sprites under.

EVEN
Tyst:
dc.b 0,0
Ljud:
blk.b Lengd,0                           ;INCBIN "MittLjud" i DevPac

*************** VARIABLER ***************
EVEN
PosX:   dc.w 160                        ;spritens x-position
PosY:   dc.w 128                        ;och y-pos
RiktnX: dc.w 2                          ;riktning i x-led
RiktnY: dc.w -2                         ;riktning i y-led
OldInts:dc.w 0
GfxName:dc.b "graphics.library",0
```

Listning nr 2

```
EVEN
Spriten:
dc.w $8080,$8580                        ;x=$100,y=$80,5pxl hog,ATtached sprite
dc.w $ffff,$ffff                        ;har kommer 5*2 spritedata-words
dc.w $ffff,$0000                        ;for bitplan 0 och 1
dc.w $0000,$ffff
dc.w $1234,$5678
dc.w $ffff,$ffff
dc.w 0,0                                ;slut pa spriten (hick!)
dc.w $8080,$8580                        ;x=$100,y=$80,5pxl hog,ATtached sprite
dc.w $0000,$0000                        ;har kommer 5*2 spritedata-words
dc.w $ffff,$ffff                        ;for bitplan 2 och 3!
dc.w $ffff,$ffff
dc.w $9abc,$def5
dc.w $ffff,$ffff
dc.w 0,0

Sprite16:
        MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP)       ;spara undan alla register
        lea Spriten,a0
        move.l a0,d0                    ;anvands i loopen nedan
        addq.b #1,1(a0)                 ;oka x-koord med 2 for spr0
        addq.b #1,7*4+1(a0)             ;oka x-koord med 2 for spr1
        lea SprPek+2,a0
        moveq #1,d7                     ;initialisera 2 spritekanaler (0&1)
S16lup: swap d0
        move.w d0,(a0)
        swap d0
        move.w d0,4(a0)
        addq.w #8,a0
        add.l #7*4,d0
        dbf d7,S16lup
        MOVEM.L (SP)+,D0-D7/A0-A6       ;aterstell alla register
        RTS
```

Listning nr 3

```
;       +--+-------------------------------+--+
;       !//!   STARFIELD med 100 sprites   !\\!
;       +--+-------------------------------+--+
*************** SYMBOLS ***************
Bytes=40
Hgt=200
Bpl=bytes*hgt
Bpls=1
Scr=$80000-bpls*bpl                     ;legger skermen lengst upp i chipmem
*************** PROGRAM ***************
SECTION PROGRAM,CODE_C                  ;ORG $40000, LOAD $40000 i Seka

START:
        MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP)
        move.w $dff01c,OldInts          ;spara gamla interrupt-enable
        move.w #$7fff,$dff09a           ;steng av alla interrupts
        bsr InitSprites                 ;gor den multiplexade spriten
        bsr InitCop                     ;initialisera coppern (spriteptrs etc.)
        bsr ClrScr                      ;rensa skermen
        lea Cop0,a0
        bsr SetCop                      ;starta *min* copper
RegInit:
        LEA $DFF000,A6                  ;Custom Base Adress

MAINLOOP:
        bsr WtSync                      ;vanta tills r-pos=overst pa skermen
        bsr MoveStars
.rbut:  btst #10,$16(a6)                ;PAUSA om hoger musknapp
        beq.s .rbut                     ;.s betyder short (man tjenar 2 bytes)
        btst #6,$bfe001
        bne MainLoop                    ;fortsett flytta bollen tills venster
                                        ;musknapp tryckts.
Exit:   move.w OldInts,d0
        bset #15,d0                     ;aterstell
        move.w d0,$9a(a6)               ;gamla interrupt-enable
        move.w #$0001,$96(a6)           ;steng av ljud-DMA for kanal 0
                                        ;kanal 1=$0002 osv.
        MOVEM.L (SP)+,D0-D7/A0-A6
        MOVEQ #0,D0                     ;om proget startas fran CLI
        RTS
*************** SUBRUTINER *****************
;;
InitSprites:
        lea StarSpr,a0
        moveq #13,d0                    ;startvarde for slumpning av x-koord
        moveq #$28,d2                   ;startvarde for y-koord
        moveq #99,d7                    ;100 sprites
ISloop: move.b d2,(a0)+                 ;sett start-x
        addq.b #1,d2
        bsr RND                         ;slumpa ett varde mellan 0 och 65535
        move.b d1,(a0)+                 ;sett x-pos till slump
        move.b d2,(a0)+                 ;satt stopp-x
        addq.b #1,d2
        clr.b (a0)+
        move.l #$80000000,(a0)+         ;satt spritedatawords
        dbf d7,ISloop
        RTS
RND:                    ;slumpa ett tal -->d1. d0=startnr + workreg
        mulu #3451,d0
        divu #65533,d0
        clr.w d0
        swap d0
        move.l d0,d1
        RTS

lnitCop:                                ;initialiserar coppern med spritepekare
        move.l #StarSpr,d0
        swap d0
        move.w d0,SprPek+2
        swap d0
        move.w d0,SprPek+6
        move.l #Scr,d0                  ;och bitplanepekarne
        swap d0
        move.w d0,BplPek+2
        swap d0
        move.w d0,BplPek+6
        RTS

MoveStars:
        lea StarSpr+1,a0
        moveq #100/4-1,d7               ;flyttar 4 sprites varje loopkorning
MSloop: addq.b #1,(a0)                  ;flytta 2 pxl
        addq.b #2,8(a0)                 ;flytta 4 pxl
        addq.b #3,16(a0)                ;flytta 6 pxl
        addq.b #4,24(a0)                ;flytta 8 pxl,4 "lager"
        lea 32(a0),a0                   ;samma som add.w #32,a0 fast snabbare!
        dbf d7,MSloop
        RTS

ClrScr:
        lea Scr,a0
CSloop: clr.l (a0)+
        cmp.l #$80000,a0
        blt.s CSloop
        RTS

WtSync:
        cmp.b #0,$dff006
        bne.s WtSync
        btst #0,$dff005
        bne.s WtSync
        RTS

SetCop:
        LEA $DFF000,A6
.wlup1: cmp.b #$ff,6(a6)
        bne.s .wlup1
.wlup2: cmp.b #$38,6(a6)
        bne.s .wlup2
        move.l a0,$80(a6)
        move.w #0,$88(a6)
        RTS
************ COPPER *************
EVEN
;;
Cop0:
dc.w $008e,$2881                ;320x200
dc.w $0090,$f0c1
dc.w $0092,$0038
dc.w $0094,$00d0
dc.w $0102,0
dc.w $0104,0
dc.w $0108,0
dc.w $010a,0
Palette:
dc.w $0180,$000
dc.w $0182,$fff

dc.w $01a2,$48f                 ;BLAA stjarnor

SprPek:
dc.w $120,$0                    ;fylls i av InitCop. $0124/26=sprite 1 osv.
dc.w $122,$0
dc.w $124,$0
dc.w $126,$0
dc.w $128,$0
dc.w $12a,$0
dc.w $12c,$0
dc.w $12e,$0
dc.w $130,$0
dc.w $132,$0
dc.w $134,$0
dc.w $136,$0
dc.w $138,$0
dc.w $13a,$0
dc.w $13c,$0
dc.w $13e,$0
BplPek:
dc.w $00e0,0
dc.w $00e2,0
dc.w $0100,$1200        ;1 bitplan lo-res

dc.w $ffff,$fffe        ;end of clist
***************** DATA *****************
EVEN
StarSpr:                                ;den multiplexade starfield-spriten!
blk.l 200,0                             ;fylls i av InitSprite
dc.w 0,0                                ;slut pa sprajten
*************** VARIABLER ***************
EVEN
OldInts:dc.w 0
GfxName:dc.b "graphics.library",0
```

PC SPALTEN

Adress:
SHN, Box 152, 448 23 Floda
Märk kuvertet med "PC"

Hejsan alla PC-iter!

Det rör på sig skulle man kunna säga... Sedan en tid tillbaks har förfrågningar kommit dagligen om vi har tänkt att utöka vår diskettservice med någon form av Månadens Diskett. Anledningen är den PD-diskett med Practical Jokes-program som vi började skicka ut i nr 3/91. Att vi gjorde detta var mest på kul men eftersom så många aldrig blir nöjda utan bara vill ha mer och mer tänker vi nu ta steget fullt ut och börja med Månadens Diskett. På nästa sida hittar du denna månads urval samt anvisningar om hur du beställer.

Utbudet av olika PD-program är enormt. Vi skulle, med lätthet, kunna fylla flera tidningar av SHN:s format med spalt upp och spalt ner med presentationer av program. Detta har vi dock inga planer på men vi tänker dock, i varje nummer framåt, plocka ut några godbitar som vi presenterar och erbjuder alla läsare för en låg penning.

När det gäller läsarfrågor och brev så kommer vi inte att ha en speciell PC-avdelning för detta. Vi planerar i stället att utöka Brevhörnet till två sidor fr.o.m. i höst. Här samlar vi då upp alla typer av brev oavsett för vilka datorer de avser. PC-användare har varit lite dåliga den senaste tiden på att skicka in brev med synpunkter, frågor och annat. Jag ser fram emot en större brevflora så visa att ni finns till. Brev skickas som vanligt till: Selda Media, Box 152, 448 23 Floda men märk gärna kuvertet med "PC" i hörnet så att det hamnar på rätt bord direkt.

Har du ringt Modema Tider?

Du som har modem, har du testat vår egen BBS ännu? Här finns en mycket aktiv dialog mellan olika användare varav flera har PC. En särskild area för PC-filer finns och här kan du hitta en mängd olika PD-program för PC. Givetvis finns Månadens Diskett här och har Du bara behörighet kan du ladda ner filerna direkt till din egen dator. Numera kan du även tjata med Attle som har trängt sig in i basen. Se upp bara - han är inte alltid på sitt bästa humör. Telefonnumret till Modema Tider är: 0302-361 39 och inställningarna: 24008N1.

Ha det så bra i sommar, vi hörs i Augusti igen,

❑ Ulf Selstam

MÅNADENS PROGRAMTIPS:

Tjena!

Jag brukar programmera i BASIC, eller om man så vill, Advanced BASIC(BASICA)(så tjusigt det låter!) och har funderat ett tag över det här med INPUT. De flesta har väl någon gång satt dit andra tecken med andra färger runt där man vill "inputta" men vad händer? Om man råkar skriva fel och trycker på BackSpace eller Delete dras ju även de andra tecknen tillbaka och får dessutom samma färg som texten. AAGH! Och det fungerar dåligt att blockera dessa tangenter genom KEY-funktionen. Och om man andvänder INPUT kan man ju även röra markören i sidled och uppåt/neråt. Icke önskvärt i vissa program.

Då kan man knappa in programmet RUTIN1, spara det, och ladda in det när man behöver det. X och Y kan naturligtvis ändras och längden på loopen T kan också ändras ifall man behöver fler tecken att hämta in.

Så till ett annat kapitel. Tänk ifall man har skrivit ett program som ska hämta in ett kommando från tangentbordet och sedan jämföra ordet med en annan sträng och utföra de och de åtgärderna? Men om man t ex skriver in med små bokstäver och strängarna i programmet är med stora, vad händer? Även om man kanske har skrivit in korrekt och stavat rätt så ändå blir det fel. Varför? Jo, för datorerna skiljer på små och stora bokstäver.

Därför kan man då skriva in programmet RUTIN2, spara det, och ladda in det när man behöver det. Observera att man kan inte använda andra tecken än bokstäver, men det kan naturligtvis ändras med lite med jobb.

❑ *Christoffer Wahlgren, FJUGESTA*

Rutin 1:

```
10 X=10
20 Y=10
30 A$=""
40 B$=""
50 FOR T=1 TO 20
60  A$=INPUT$(1)
70 IF A$=CHR$(13) THEN 200
80 IF A$=CHR$(8) THEN 130
90 B$=B$+A$
100 LOCATE X,Y:PRINT B$
110 NEXT T
120 GOTO 200
130 B$=""
140 LOCATE X,Y:PRINT SPC(20)
150 GOTO 50
```

Rutin 2:

```
10 FOR T=1 TO LEN(A$)
20 IF MID$(A$,T,1)="ö" THEN
MID$(A$,T,1)="Ö":GOTO 70
30 IF MID$(A$,T,1)="å" THEN
MID$(A$,T,1)="Å":GOTO 70
40 IF MID$(A$,T,1)="ä" THEN
MID$(A$,T,1)="Ä":GOTO 70
50 A=ASC(MID$(A$,T,1))
60 IF A>91 THEN
MID$(A$,T,1)=CHR$(A-32)
70 NEXT T
```

En prisvärd manick...

Ljuddämpare till datorn

The sound of silence.... Det har i alla fall jag upplevt, med hjälp av en liten manick lystrande till det smått dramatiska namnet SILENCER.

Ljudet från fläkten är ett välkänt problem och irritationsmoment för de flesta PC-ägare. Lösningarna har varit många - disktrasa, kapade ledningar och fläktbyten för att nämna några - om än vare sig effektiva eller prisvärda.

SILENCER känner av hur hög temperaturen är i datorn och anpassar fläktens varvtal och därmed även dess ljudnivå. SILENCER kommer förinställd för en viss dämpning av varvtalet men det går bra att anpassa varvtalet med hjälp av en liten skruvmejsel och hörseln.

För att uppnå detta måste man dock kapa ledningarna till fläkten och koppla in SILENCER - se upp med garantin! Själv var jag lite nervös när jag utförde ingreppet.

Installationsanvisningen skulle kunna vara lite längre och klarare. En klart prisvärd manick som sparar både nerver och plånbok.

Ljudnivån från fläkten sjunker betydligt med Silencer

Information om var Silencer säljes lämnas av WorkSoft, tel: 031-30 08 30. Priset ligger på 450:- inkl. moms. Silencer kan användas till de flesta datorer och tillbehör med 12V-fläktar inkl. Atari ST och Amiga och laserskrivare.

❑ *Paul T.*

Månadens PC disk

I nr 4/1991 nämde jag att vi, på prov, hade satt samman en diskett med bus som våra läsare kunde beställa från redaktionen. Responsen blev otrolig!! Detta lilla enkla försök visade, klart och tydligt, att Månaden PC disk har kommit för att stanna. Från och med detta nummer kommer vi därför att presentera Månadens Diskett som kommer att innehålla ett urval av de senaste, fräschaste och häftigaste PD-program och filer vi får tag på.

Eftersom många kanske inte såg vår blänkare i nr 4/91 kommer vår första diskett som presenteras i detta nummer, även att innehålla de Practical Jokes-program som fanns med på vår testdiskett. Dessutom finns det några andra program som vi kommer till strax.

Så här beställer du:

Månadens diskett kostar 39:- (Prenumeranter på SHN betalar bara 34:-!!) och du kan beställa den genom att sätta in beloppet på postgirot. Se exempel på hur inbetalningskortet skall fyllas i nederst på denna sida.

Glöm inte att fylla i vilken disketttyp du vill ha, diskettens nummer samt att skriva TYDLIGT så att vi kan läsa vad du skriver!

Katalog kommer till hösten

Vårt PD-bibliotek växer mycket snabbt. Varje vecka får vi nu in nya program varav en stor del direkt från USA där PD har en uppsving utan like. Biblioteket innehåller allt från spel till nyttoprogram, virusjägare, roliga bilder, programmeringshjälp, recept, språkkurser, spellösningar mm mm. Nu är det inte bara PC-program det handlar om, i biblioteket finns filer för såväl PC och Mac som för Atari ST och Amiga.

Programmen ligger ordnade på diskar där varje disk innehåller ett urval av olika program. Skulle det vara något program du saknar så skriv en rad till oss så att vi har en chans att uppdatera biblioteket.

Får att alla läsare skall få en överblick av vad vi har, håller vi nu på med att sätta samman en PD-katalog som kommer att bli färdig någon gång under hösten. Denna katalog kommer att bli rejält tjock och innehålla en kortare beskrivning av samtliga PD-program i vårt bibliotek. Så fort den är färdig kan du läsa om detta i SHN så håll utkik i spalterna efter sommaruppehållet.

Vill du byta program med oss?

Har du några bra PD-program så skicka gärna in dem till oss på en diskett tillsammans med 5:- i svarsporto så får du en ny diskett med andra program tillbaks. Glöm bara inte att skriva på disketten till vilken dator den passar. Vi får ju även disketter till såväl Atari som Amiga och detta syns inte utanpå disketten.

❑ *Ulf S.*

Månadens Diskett: PC-001

A: Jokes

Vi börjar med en repris: Den "zippade" filen: **jokes** innehåller mängder små trevliga program som kan skrämma både nybörjare och experter. Det var dessa program vi nämnde i nr 4/91 men som du nu har chans att beställa om du missade förra tillfället. Filen innehåller ett flertal olika program tillsammans med instruktioner.

Vad innehåller då JOKES? Datorer som inte tar order. Dos uppför sig konstigt. Små gubbar som kommer och äter upp . (punkten). Se hur folk blir gråhåriga när de försöker nå sina avlusarprogram och inte lyckas med ett enkelt cd.. , eller varför inte trycka på alt B och låta små "buggar" äta upp skärminnehållet. Extra roligt blir det om du startar programmen från offrets autoexec.bat. OBS ! Inga virus!! Ett av programmen visar en överraskande bild på skärmen vid en viss tangentnedtryckning, ett annat vänder upp och ner på hela bildskärmens innehåll. etc.

Samtliga program i "JOKES" är harmlösa för datorn och dess diskinnehåll men är mycket stimulerande för psyke och blodtryck hos den som utsätts för dem.

Nytt på disketten är de tre andra programmen:

B: PKZIP

Månadens disk innehåller det suveräna packningsprogrammet **PKZIP**, minskar filernas storlek med minst 50%. Detta program använder vi själva för att packa filer.

C: Arkadäventyr

Rouge är ett härligt arkadäventyr som använder sig av teckengrafik och går därför att spela oavsett grafikformat. En klassiker från de "stora" datorerna. Varianter av detta spel finns på nästan varje universitetsdator. Fd C-64ägare kommer kanske ihåg Sword of Fargol. Iden är enkel: ner i grottsystemet, leta rätt på vapen, pengar, mat och magi. De flesta du möter är fientligt inställda, så kom ihåg "Gör mot andra innan de gör mot dig".

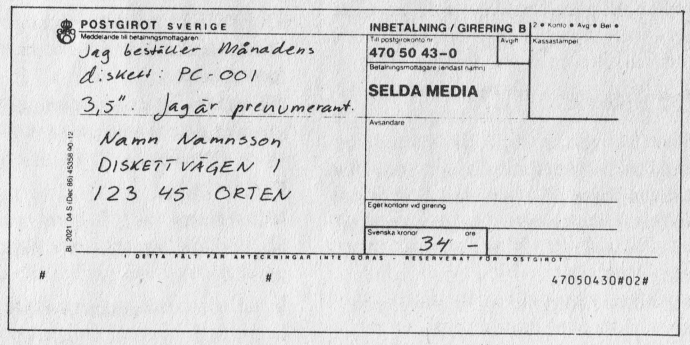
D: Virusjägare

Virus är ett gissel, därför skickar vi med programmet **SCANVIR**. Virusjägare och virusdödare i ett. Marknadens kunnigaste program i sin klass. Programmet söker av minne och diskar efter alla kända virus. Sedan kan du välja om du vill låta SCANVIR ta hand om virusen eller göra det för hand. Glöm inte att kolla backuppskivorna INNAN du lägger in nya filer.

För 39 (34) kronor får du alltså en hel del. Samtliga program är PD vilket gör att du fritt kan kopiera dem vidare till vänner och bekanata- I nästa nummer som kommer ut den 15:e Augusti kommer ett nytt uravl, ha det så bra tills dess!

❑ *Ulf S.*

Fyll i inbetalningskortet så här: ▶



Macintosh
OM OCH FÖR MACINTOSH

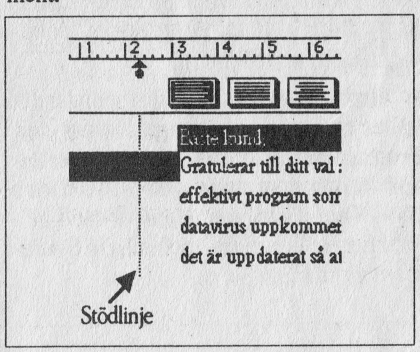
Film på Mac

Ett nytt CD-ROM baserat uppslagsverk har lanserats i Mac-format. The Dictionary of the Living World heter verket som sägs vara det första som använder animerad grafik. 20 st videostycken medföljer och användaren kan själv lägga till och/eller editera texterna.

För de flertal Mac-ägare som inte har CD-ROM finns en mindre version av uppslagsverket som heter The Dictionary of the Living Wold Lite. Denna levereras på floppydiskar och innehåller all den text som finns i den stora versionen. Priset på Lite har vi ingen uppgift om än men CD-versionen kostar ca 2100:- Intresserade kan prata med företaget Kimtec på tel: 00944-202888873.

Write Now 2.2

Det gamla hederliga ordbehandlingsprogrammet Write Now har nu kommit med en ny uppgraderad version. För de 300:- som en uppgradering kostar får men en betydligt förbättrad ordbehandlare som dessutom fungerar väl under det nya System 7. En ny ordlista på engelska, WordMaster, finns med och här kan man välja mellan 1'200'000 olika engelska ord och synonymer. Bland nyheterna finns t.ex. möjligheten att visellt se hur de olika tysnitten ser ut i dialogrutan, man kan ställa stödlinjer i linjalinställningen samt att man numera kan öppna Word 4.0-dokument.



Intresserade kan höra av sig till Moreware, tel: 08-673 00 10, Fax: 08-673 25 00.

PageMaker 4,01

Arbetshästen för DTP har kommit i ny, uppgraderad, version. I 4.01 har man bl.a. eliminerat ett flertal irriterande buggar såsom t.ex. att textpartier blir osynliga vid typsnittsförändring. Man har dessutom snabbat upp programmet så att de långsamma skäruppdateringarna efter användandet av dialogboxar nu försvunnit. Uppdatering av registrerade användare erbjuds utan kostnad.

SYSTEM 7 har släppts

Macintosh's nya operativsystem, System 7, har nu släppts efter över två års utvecklingsarbete. Till Sverige kommer detta, betydligt förbättrade, system någon gång efter sommaren

Det var den 13 Maj som detta efterlängtade system släpptes samtidigt över hela världen. Under två års tid har Apple hållt på med utvecklingsarbetet och datumet då den färdiga produkten skulle släppas har flera gånger blivit uppskjutet pga av "tekniska problem". I Sverige kommer dock detta system inte förrän efter semestertid eftersom all dokumentation först skall översättas och Apples representanter läras upp.

Vad kan då blivande System 7-ägare se fram emot?. Ja förändringarna är inte enbart av kosmetisk natur. Visserligen har man förändrat utseendet genom att ge knappar och dialogrutor en 3D-effekt till glädje och njutning för innehavare av en Mac med färgskärm. I Övrigt har man bibehållit WIMP-miljön (Windows Icon Mouse and Pointer).

De stora förändringarna ligger osynliga i systemet. Man har t.ex. förbättrat nätverksmöjligheten så att man nu inte behöver någon speciell programvara. Fungerar på alla Macar. Från Äpplemenyn till vänster kan nu samtliga applikationer startas, inte bara systemets tillbehör. Filhanteringssystemet har förbättrats så att man t.ex. kan se vad som finns inuti en mapp genom att bara trycka på en knapp. Tidigare var man ju tvungen att öppna mappen först.

Nu behöver man inte längre installera nya fonter med Font/DA Mover. Intelligenta System 7 installerar dem nu automatiskt.

Multifinder ersätts av något som man kallar Process Manager. Denna, smidigare möjlighet, tillåter en slags form av multitasking på ett mer behändigt sätt.

Den som har en Mac med expanderade minneskretsar kan nu använda s.k. virtuellt minne. I praktiken innebär detta att, om man har en 80Mb hårddisk, kan man konvertera denna till ett 80Mb RAM-minne. Fungerar dock ej på Classic, SE eller Plus.

Man har även infört behändiga Hjälp-fönster i vilka man kan få assistans när man vill ha sådan och klippa ut/klistra in funktionen har förbättrats. Det nya sättet kallas Subscripe and Publish vilket innebär att om man t.ex. har gjort ett diagram i ett kalkylprogram så kan man, genom subscribe, klistra in detta diagram i t.ex. PageMaker som om man hade gjort det från klippboken. Finessen ligger i att om man sedan ändrar värdena i kalkylprogrammet så ändras automatiskt diagrammet även i PageMaker.

Ur brevhögen:

Hej!

Bra idé med Macintoshspalt, men varför har den inget eget namn, utan sorterar under PC? I ett numret av SHN tog ni upp systemkommandot kommando-shift-3. Det finns även kommando-shift-1 och kommando-shift-2. Dessa kommandon matar ut disketten i interndriven respektive externdriven.

En annan rolig sak på Macintosh SE är om man trycker på den bortre av de två knapparna på vänster sida om datorn och skriver "G41D89A" (ej citattecken) så visar datorn bilder på de som gjort datorn.

Jag vill förstås som de flesta andra Macintoshanvändare att det borde bli fler sidor för Macintosh. Dessutom vill jag se en del spel testade till Macen

Vilket Ordbehandlingsprogram vill ni helst att man skriver i när man skickar in dokument på diskett?

Annars, tack för en bra tidning

Jonas Bylund, Uppsala

Hej Jonas och tack för Ditt brev! Att Mac-inslaget i tidningen uppskattats av Dig och andra läsare har vi förstått. Att vi kommer att utveckla denna sektion av tidningen är helt klart, vi vet dock inte exakt hur ännu. Spelrecensioner kommer det att bli, knep och knåp likaså. Det som vi tror mest på är dock att utveckla PD-biten betydligt. När det gäller Mac så finns det enn uppsjö, för att inte säga en ocean, med bra och rolig PD-programvara.

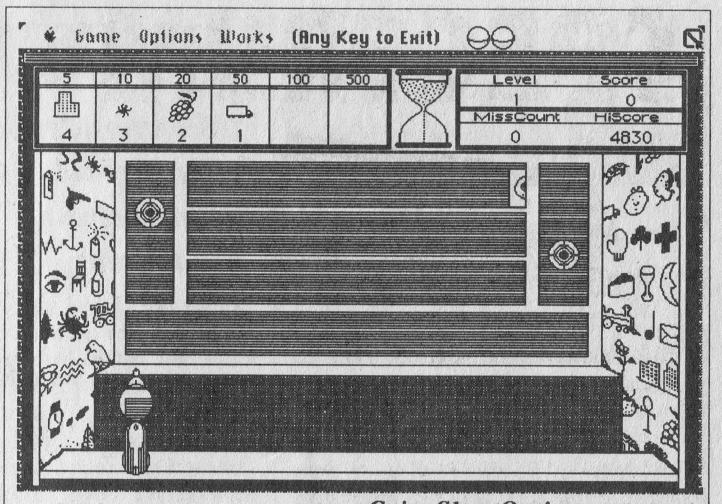
Att en Mac, trots allt, är en PC går inte att förneka. Därför har vi valt att lägga Mac-sidorna i anslutning till IBM/PC materialet. Vi kommer dock att hålla dessa båda datortyper isär.

Såväl Du som alla nia andra Mac-fantaster kan skriva till redaktionen på, i stort sett, vilket ordbehandlingsprogram som helst. Jag har hittills inte hittat någon textfil som inte kan laddas in i PageMaker 4.0.

/US

Månadens MAC disk

Vi kör vidare med vår Månadens diskett för MAC. Allt fler bidrag i form av inskickade PD ger oss möjlighet att göra allt mer packade disketter. Det tar dock lite längre tid och mer arbete för att kopiera disketterna och vi tvingas därför höja priset en liten aning. För de 39:- som disketten nu kostar får du dock fortfarande mycket god valuta för pengarna. Prenumerera du på SHN får du dessutom 5:- rabatt och behöver bara betala 34:!

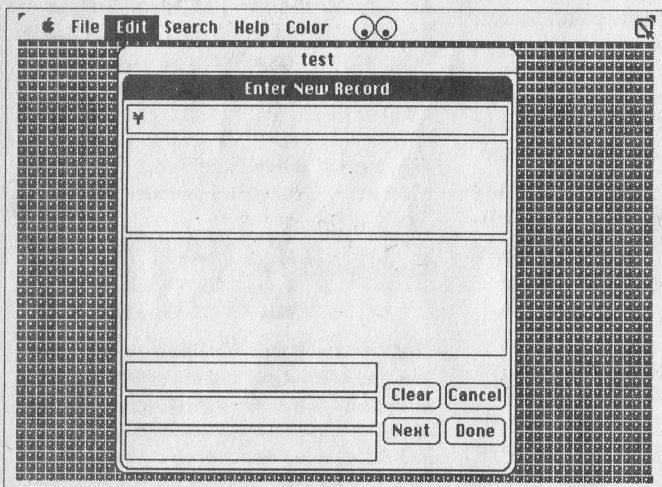


Cairo ShootOut! är ett fint spel

Mac.005

Innehållet på Mac.005 är blandat. Här finns flera intressanta och användbara program.

• **Address Book 1.9** är både ett skrivbordstillbehör och en tillämpning. Här har man alltid tillgång till sin adresslista i form av ett skrivbordstillbehör. Adresser kan sökas upp och klistras in i det dokument man för tillfället arbetar i. Tillämpningsversionen klarar att hantera flera adresslistor och har några andra funktioner som saknas i tillbehöret. Två hjälpprogram för att länka samman flera adresslistor (Address Book Merger 1.4) samt importera adressuppgifter i textformat (Text To Address Book 1.1) medföljer. Dokumentation finns på disketten.



I Address Book 1.9 kan du söka upp och klistra in adresser

• **Kiwi Envelopes! 2.03** är ett tillbehör som skriver ut adressat och avsändare på kuvert. Det fungerar både med Laser Writer och ImageWriter, det är dock lite svårt att mata in små kuvert i ImageWriter. Dokumentation medföljer.

• **Font Documentor** undersöker vilka typsnitt som finns i den aktuella systemfilen och skriver ut en förteckning över dessa med exempel på utseende i alla installerade storlekar.

• **INIT cdev** är mycket användbar. Det är ett startdokument (INIT-fil) som ska placeras i systemmappen. Håll nere mustangenten under uppstarten av datorn så kan ni från en lista välja vilka andra startdokument som ska laddas in respektive hoppas över. INIT cdev kan också nås via Inställningar under Äppelmenyn.

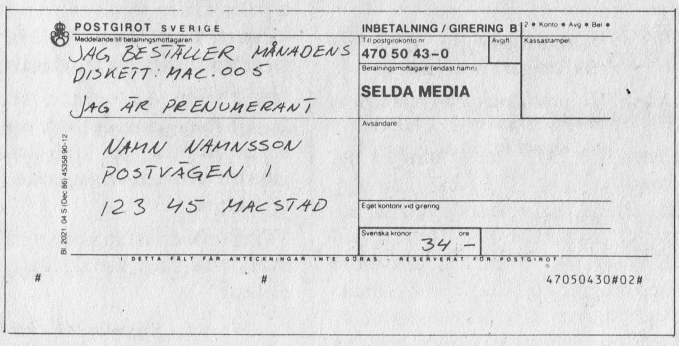
• **MenuPicture** är just ett sådant startdokument, med detta i systemmappen kan man skriva ut skärmbilden (kommando-skift-3 resp 4) även med menyer nerdragna. Som vanligt fungerar detta endast när bildskärmen på Macintosh II är inställd för två färger/gråtoner. Dokumentation medföljer.

• **Cairo ShootOut!** är ett fint spel där det gäller att skjuta på rörliga hieroglyfer. Programmet är numera helt fritt eftersom upphovsmannen avlidit. Cairo ShootOut! distribueras därför med alla funktioner "upplåsta" och någon Shareware avgift behövs ej.

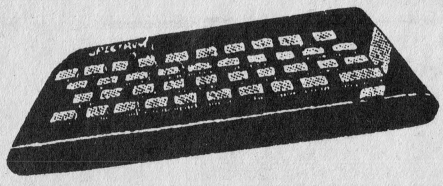
Så här beställer du:

Gå till Posten och fyll i ett inbetalningskort enl. ex här bredvid. Ange om Du är prenumerant eller ej och skriv ditt namn och din adress TYDLIGT. Betala in avgiften i kassan och ett par dagar senare kommer en diskett hem till dig.

Fyll i inbetalningskortet så här:



SPECTRUM



POKAT

Välkomna till en sista Spectrumsida!

Den här gången hade jag tänkt att det skulle handla om interrupter. Som ni nog har märkt så har det ploppat upp diverse artiklar om interrupter i SHN på senare tid. Så var då turen kommen till Spectrum.

I Z80 finns det tre olika innteruptmodes: IM0, IM1 och IM2. Dessa väljs med motsvarande kommandon i assembler. När man talar om interrupter menar man i huvudsak de utförda i IM2, som är den enda mode man kan programmera själv. IM0 är en hårdvaruinterrupt och IM1 används av basictolken i ROM.

För att bygga upp en interrupt måste man känna till lite om register I, interruptregistret. I listan över assemblerkoder finns ett antal som berör interruptregistret, främst då LD A,I (57h), LD I, A (47h), DI (F3h) och EI (FBh). För att köra en egenhändigt tillverkad interruptrutin behövs följande:

- En tabell som talar om var man ska hämta hoppadresserna
- Kod som ligger i minnet dit datorn hoppar
- En rutin som ändrar innehållet i I-registret att peka mot den tabell som nämns i punkt ett

För att göra detta måste man utföra följande:

```
DI              Disable Interrupts; stänger av
                alla tidigare interrupter.
LD HL, tabell   HL pekar nu på hopptabellens
                början. Det är MYCKET
                viktigt att tabellen ligger på
                en RAM-page, d.v.s. att
                startadressen är jämnt delbar
                med 256.
LD DE, tabell+1 Placerar byte 254 i samtliga
                adresser LD BC, 257 i
                tabellen.
LD (HL), 254
LDIR            Med start i tabellens början
                och 257 bytes framåt finns nu
                siffran 254 (FEh) vilket inne-
                bär att datorn kommer att
                hoppa till adress 254+256
                *254, som är 65278, varje
                interrupt.
LD A, tabell/256Placerar tabellens början i
                register I LD I, A så att Z80
                använder den nya tabellen
                som hoppvektor.
IM2             Sätter datorn i Interruptmode
                två.
EI              Enable Interrupts; aktiverar
                den nyss skapade interrupten.
RET             Återhopp.
```

Nu krävs det en rutin på adress 65278 så att Z80 inte hoppar rakt ut i no-mans-land vid varje interrupt. Här kommer din egen kreativitet in. I spel och demos är det vanligt att man här spelar musik, läser av tangentbord/joystick, uppdaterar poäng och liknande. Men naturligtvis kan du göra mycket annat också, som rasterbars och annat kul.

Ett tips är att det är bäst att spara alla register i början av rutinen och flytta tillbaka ursprungsvärdena i slutet. Detta görs antingen med PUSH och POP eller med EXX och EX AF, AF´ som byter till alternativregistren. Men tänk på att även de kanske används i andra rutiner. HL´ (alternativa HL) måste ALLTID peka på 10072 vid återhopp till Basic. Om du vill att interrupten ska vara Basic-kompatibel måste du alltid göra en RST 56 (FFh) i början av din rutin. RST 56 hoppar till rutiner nödvändiga för Basic-tolken.

Här följer ett programexempel som byter ramfärg vid tryck på mellanslag. Observera att den måste starta på adress 65278 för att fungera med föregående rutin.

```
ORG 65278       Start på adress 65278.
RST 56          = Basickompatibel
PUSH HL         Spara alla register.
PUSH DE
PUSH BC
PUSH AF
LD BC, 32766    Är mellanslag nedtryckt?
IN A, (C)
BIT 0, A
JR NZ, a1       Nej; hoppa till avslut.
LD A, R         Slumptal mellan 0 och 255.
OUT (254), A    A= borderfärg
a1: POP AF      Återställ alla register.
POP BC
POP DE
POP HL
EI              Enable Interrupts.
RET             Återhopp.
```

Naturligtvis kan man göra mycket mer fascinerande rutiner än så här, men det spar vi till senare nummer. I nästa nummer ska vi titta på en komplett klockrutin som går på interrupten.

SHANGHAI

Shanghai är ett SAM Coupé demo ifrån Fuxoft, som även har skrivit Tetris II på Spectrum. Ett mer välkänt namn på detta kinesiska brädspel är Mah Jong, som nog de flesta har spelat någon gång. Jag tänker inte sitta och förklara hur man spelar Mah Jong, men värt att nämna är att spelet spelas i mode 4 upplösning, som är identisk med ST-upplösning (256x192 pixels, 16 färger/pixel).

Betyg: Grafik 78%, Musik 83%, Presentation 91%

Allt fler spel till SAM

Spelproduktionen till SAM Coupé tycks ha kommit igång. Ute på marknaden finns för närvarande Pipemania, Sphera, Sam Strikes Out, Futureball, Defenders of the Earth, Five on a Treasure Island, Escape from the planet of the Robot Monsters, Quizball, Football Director 2 och Multipack 1 & 2.

Budbäraren

Ett nytt sätt att överföra spel mellan Spectrum och SAM Copué har dykt upp. The Messenger, ett interface till Spectrum, för över aktuellt spel i minnet vid tryck på en knapp precis som ett Multiface. Då slipper man allt krångel med band och kan ladda in spelet i Spectrumen, trycka på knappen och spara av det på diskett på SAM Coupé. The Messenger beräknas kosta c:a £20 i England.

Marcus Ehlin, SHN

Spectrum-sidan upphör

Under det senaste året har Spectrumanvändarna och läsare av Spectrummaterial minskat kraftigt. Eftersom tillströmmningen av läsare med andra märken har ökat i motsvarande grad har vi sett oss tvingade att låta Spectrumsidan utgå som ett regelbundet inslag.

/Red.

MSX SPALTEN

Jag sitter här i sommarvärmen och funderar på en skojg listning. Jag tänkte att jag skulle leka lite med MSX:ens spritar. (*Spritar MSX:en?- Attle*) Men först lite brevfrågor.

Det är många som har frågor gällande start, slut och exekveringsadress. Den sistnämnda är den enda som lagras i minnet.

Exekveringsadressen lagras på adress &hFCBF och &hFCC0. För att få fram rätt adress skriver ni:

PRINT HEX$(PEEK(&hFBCF)+256*PEEK (&hFCC0))

På band lagras adresserna efter första headern. Man måste alltså göra ett maskinkodsprogram som läser av det första pipet i början på programmet. På disk är det enklare. Det är bara att "öppna" filen och läsa första spåret. Listningen, Header Reader, hittar du överst till höger och programmet är gjort av Anders Ygeman.

StopCopy

För diskettanvändare har Anders Beckius gjort ett program som tar reda på adresserna. Programmet sparar också om filen men lägger till diskstopp. Vissa program stänger nämligen inte av diskdriven. Vill ni inte han filen omsparad svarar ni bara "N" när frågan ställs.

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN0:WIDTH40
20 PRINTSTRING$(40,45)
30 A$="Diskstop Copier Version 1.0"
40 LOCATE(40-LEN(A$))/2,1:PRINTA$
50 PRINTSTRING$(40,45)
60 LOCATE0,3
70 LINEINPUT"Enter filename: ";N$
80 PRINT:FILES$:PRINT
90 OPENN$AS#1LEN=1:FIELD1,1ASA$
100 GET1,1:IFASC(A$)<>&HFETHENBEEP:PRINT"File for
   mat not of required type":END
110 GET1,2:S=ASC(A$)
120 GET1,3:S=S+ASC(A$)*256
130 GET1,4:E=ASC(A$)
140 GET1,5:E=E+ASC(A$)*256
150 GET1,6:X=ASC(A$):XL=ASC(A$)
160 GET1,7:X=X+ASC(A$)*256:XH=ASC(A$)
170 CLOSE:PRINT
180 PRINT"Start:      "HEX$(S)
190 PRINT"End :       "HEX$(E)
200 PRINT"Execution: "HEX$(X)
210 PRINT:PRINT"Go ahead ÄY/NÄ?"
220 A$=INKEY$:IFA$=""THEN220
230 IFA$="N"ORA$="n"THENBEEP:PRINT"Break":END
240 IFA$="Y"ORA$="y"THEN250ELSE220
250 PRINT:PRINT"Going ahead..."
260 BLOADN$
270 FORI=1TO10:READA$:POKEE+I,VAL("&H"+A$):NEXT:
    POKEE+11,XL:POKEE+12,XH
280 DATA06,FF,C5,CD,9F,FD,C1,10,F9,CD
290 BSAVE"b:"+N$,S,E+12,E+1
300 PRINT:PRINT"Finished"
```

Fuskkod:

Sedan har Jimmy Wiklund skickat in en fuskkod till spelet F1 Spirit: TRIPLMNJGL JDDILEBFLFJNOD. Kan man mata in siffror så skall "I" vara lika med 1.

Header Reader

```
40 KEYOFF:U=&HF610:DEFUSR=U:FORI=UTOU+62:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:SCREEN0
50 PRINT:PRINT"          Huvud    Läsare      ":PRINT:PRINT:PRINT
60 PRINT"      Nollställ räkneverket,tryck":PRINT"      på play"
70 A=USR(0):FN="":B=&HF600:T=PEEK(B)
80 IF(T<>&HD0)AND(T<>&HD3)AND(T<>&HEA)THEN240
90 FORI=B+1TOB+6:FN=FN+CHR$(PEEK(I)):NEXT
100 BEEP:PRINT:PRINT:PRINT"      Filnamn:";FN:PRINT"      TYPE    :";
110 IFT=&HD0THEN150
120 IFT=&HD3THEN140
130 PRINT"Data fil /":PRINTTAB(13);"BASIC i ASCII format":GOTO230
140 PRINT"BASIC program":GOTO230
150 PRINT"Maskin kods program"
160 S=PEEK(B+7)+PEEK(B+8)*256
170 E=PEEK(B+9)+PEEK(B+10)*256
180 X=PEEK(B+11)+PEEK(B+12)*256
190 PRINT
200 PRINT"      Start adress      = &H";HEX$(S)
210 PRINT"      Slut  adress      = &H";HEX$(E)
220 PRINT"      Ekvations adress = &H";HEX$(X)
230 END
235 :
240 PRINT"Okänd fil":END
250 DATA21,00,F6,E5,CD,E1,00,38,24,CD,47,F6,4F,06,09,CD,47,F6,B9,20,EF,10,F8,E1,
71,CD,31,F6,E5,CD,E1,00,E1,06,06,CD,47,F6,23,77,10,F9,C3,E7,00,CD,E7,00,DD,21,B2
,73,C3,59,01,D9,CD,E4,00,38,F0,D9,C9
```

Månadens listning

Månadens listning består av en 3D stjärnscroll och en roterande kvadrat. Allt är uppbyggt av sprites.

Rad 25-50	Matar in spritarnas utseende och färg.
Rad 60-80	Ger stjärnornas utseende och riktning.
Rad 85	Kula 1s färg och koordinater, minskar maskinkoden
Rad 95-110	Spritarnas dataväden, Rad 110 består av 31 st. 0
Rad 120-145	Kulornas bana, behöver bara göras en gång. Ligger kvar i minnet, förslagsvis Bsave:a &hB400-$hB7C0

Att lägga in värdena i minnet tar jättelång tid så förslagsvis skriv FOR I=0 TO 10 i början bara för att se att allt stämmer. Kulspritarna kommer att hoppa lite vilt men...

Rad 150	Pekare som anger vilket cos/sin värde som används.

Datarader

530-535	Definierar spritarna
545-625	beräknar riktning på stjärnor 630-635 räknar upp cos/sin pekarna
645-685	hämtar dessa värden och placerar kulorna
695-725	Sätter ut stjärnorna
730-735	Kollar om stjärnorna är utan för skärmen.
740	Kolla om Fire är tryck Basic/ Start MC

Hoppas att ni får ett trevligt sommarlov

Jonas Lindström

```
5  CLEAR20,&HE000:DEFINTA-Z
6  POKE&HFBB0,255:R=RND(-TIME)
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2
15 GOSUB500:RESTORE
20 :
25 FORI=0TO8
30 VPOKE&H1B06+I*4,0
35 VPOKE&H1B07+I*4,4:NEXT
40 FORI=0TO19
45 VPOKE&H1B26+I*4,4
50 VPOKE&H1B27+I*4,15
55 READK
60 DATA0,1,2,4,9,0,1,2,3,5
65 DATA0,1,3,4,5,0,1,2,4,10
70 POKE&HB000+I,K:POKE&HB100+I,K
75 POKE&HB200+I,INT(RND(1)*100)+128:POKE&HB300+I
   ,96
80 NEXT
85 VPOKE&H1B00,96:VPOKE&H1B01,128:VPOKE&H1B03,4
90 :
95  FORI=0TO63:READA
100 POKE&HA000+I,A:NEXT
105 DATA7,29,47,95,127,159,190,149,138,129,160,8
    5,107,39,24,7,224,88,172,214,170 ,209,169,89,
    161,65,3,82,234,164,24,224
110 DATA16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
115 :
120 FORI=0TO188
125 POKE&HB400+I,INT(SIN(I/30)*20)+96
130 POKE&HB500+I,INT(COS(I/30)*20)+128
135 POKE&HB600+I,INT(SIN(I/30*28)+96
140 POKE&HB700+I,INT(COS(I/30)*28)+128
145 NEXT
150 POKE&HE000,&HO:POKE&HE001,&H17
155 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
160 END
165 :
500 RESTORE 530
505 I=0
510 READA$:IFA$="*"THENRETURN
515 POKE&HD000+I,VAL("&H"+A$)
520 I=I+1:GOTO510
525 :
530 DATA11,00,A0,21,00,38,06,40
535 DATA1A,CD,4D,00,23,13,10,F8
540 :
```

```
545 DATA11,00,B1,21,00,B3,FD,21,00,B0
550 DATA06,05
555 DATA1A,FE,00,20,09
560 DATA7E,3C,77,FD,7E,00,12,18,02
565 DATA3D,12,23,13,FD,23,10,EA
570 DATA06,05
575 DATA1A,FE,00,20,09
580 DATA7E,3D,77,FD,7E,00,12,18,02
585 DATA3D,12,23,13,FD,23,10,EA
590 DATA06,05
595 DATA1A,FE,00,20,09
600 DATA7E,3C,77,FD,7E,00,12,18,02
605 DATA3D,12,23,13,FD,23,10,EA
610 DATA06,05
615 DATA1A,FE,00,20,09
620 DATA7E,3D,77,FD,7E,00,12,18,02
625 DATA3D,12,23,13,FD,23,10,EA
630 DATA3A,00,E0,FE,2F,20,02,3E,FF,3C,32,00,E0
635 DATA3A,01,E0,FE,2F,20,02,3E,FF,3C,32,01,E0
640 :
645 DATA0E,2F,21,04,1B,16,B4,3A,00,E0,5F
650 DATA76
655 DATA06,04,1A,CD,4D,00,23,23,23,23,79,83,5F,10,F3
660 DATA0E,2F,21,05,1B,16,B5,3A,00,E0,5F
665 DATA06,04,1A,CD,4D,00,23,23,23,23,79,83,5F,10,F3
670 DATA0E,2F,21,14,1B,16,B6,3A,01,E0,5F
675 DATA06,04,1A,CD,4D,00,23,23,23,23,79,83,5F,10,F3
680 DATA0E,2F,21,15,1B,16,B7,3A,01,E0,5F
685 DATA06,04,1A,CD,4D,00,23,23,23,23,79,83,5F,10,F3
690 :
695 DATA21,24,1B
700 DATA11,00,B3
705 DATA06,14
710 DATA1A,CD,4D,00,13,23,23,23,23,10,F5
715 DATA11,00,B2,21,25,1B
720 DATA06,0A,1A,3C,12,CD,4D,00,13,23,23,23,23,10,F3
725 DATA06,0A,1A,3D,12,CD,4D,00,13,23,23,23,23,10,F3
730 DATA11,00,B2,21,00,B3,06,0A,1A,FE,E0,20,06,3E,80
    ,12,3E,60,77,23,13,10,F1
735 DATA11,0A,B2,21,0A,B3,06,0A,1A,FE,20,20,06,3E,80
    ,12,3E,60,77,23,13,10,F1
740 DATA3E,00,CD,D8,00,FE,FF,20,01,C9,C3,10,D0
745 DATA*
```

FöretagarForum FöretagarForum FöretagarForum FöretagarForum FöretagarForum För
Här hittar du din datorbutik Här hittar du din datorbutik Här hittar du din datorbutik Här hittar du din datorbutik Här hittar du din datorbutik Här hittar

BRÄKNE-HOBY

TOMAS EKLUND DATA AB

Gamla Häradsvägen 2
370 10 Bräkne-Hoby
Tel: 0457-805 12
Butik: 0457-800 55
Fax: 0457-805 12

EKSJÖ

Chara' Data AB

Datorer, Programvara, Skrivare, Tillbehör
Commodore Atari ST
Jungfrugatan 13,
575 31 Eksjö
Tel: 0381-10400/10402

GÖTEBORG

MIRAGE DATA

PC ● AT ● 286 ● 386 ● LAPTOP ● FLERANVÄNDARSYSTEM ● UPPGRADERINGAR ● FÖRETAGSPAKET ● MONITORER ● SKRIVARE ● TILLBEHÖR ● PROGRAM ● SPEL ● LITTERATUR

NYTT ● BEGAGNAT ● REPARATIONER
Plantagegatan 9, 413 05 Gbg.
Tel:031 - 12 00 76. FAX: 031-14 75 61

LINKÖPING

DATAMASKINEN AB

AMIGA
&
ARCHIMEDES

Nygatan 22, 580 02 Linköping
Tel: 013-11 25 77 Fax: 013-11 06 16

NORBERG

LARKMAN Computer Center

DET MESTA AV DET BÄSTA TILL DIN HEMDATOR

Tel nr
Butik: 0223-203 80
Postorder: 0223-209 00
Spännarhyttan NORBERG

JUBILÉUMSPRISER
1991 20 år
BECKMAN
Beckman Innovation AB
BUTIK Må-Fr 10-18
Lö 10-14
Tel:08-39 04 00
08-91 22 00

UPPSALA

JOWI DATA

• JOWI SYSTEM • ATARI • SKRIVARE
• LASER • PROGRAM • REPARATIONER

ORDERTELEFON
018-131515

BUTIK 018-122445, FAX 018-153586
DROTTNINGG. 11, 750 03 UPPSALA

SAM COUPÉ

Snart kan Du köpa denna unika och roliga dator genom Svenska Hemdator Nytt. I vårt specialnummer: 6 1/2 som kommer ut den 15 Augusti får Du mer information.

Är Du intresserad redan nu kan du kontakta redaktionen på tel: 0302-354 50, Ti, To 10.00-12.00.

BÖRJA PRENUMERERA NU!!
ENDAST
15:90 per tidning!

Sista chansen att få 11 tidningr till priset för 10 !!
Använd talongen på sidan 14 och din prenumeration börjar med nr 6 1/2. Du kommer då att få ytterligare 10 tidningar för 175:- totalt.

A:\VERA_PD.KAT\
1000-TALS PD PROGRAM

Vår nya diskkatalog är en guldgruva för alla AtariSTer. Sätter du in 15 kr på P G 98 77 11 - 9 kommer den snart i brevlådan. Priset för varje disk är 40 kr.

VERA ELECTRONIC HB
Fiolv. 1 961 46 Boden
Tel. 0921 - 656 22

MSX

Spel och tillbehör
Seikosha skrivare till lågpris
Gratis prislista

DELTA tronic 0472-740 40
340 36 Moheda

BILDJAKTEN 6

VINN ETT AV TIO PROGRAM

Det spelar ingen roll vilken dator Du har. Totalt skickas 10 program ut i varje tävling, så ta nu chansen du också!

FINA PRISER!!!

Tio vinnare kommer att dras och där var och en får ett program för just sin dator. Vinnarna presenteras i nummer 6 1/2 /1991

SÅ HÄR GÖR DU:

I rutan här intill ser du sju små bilder. Var och en bild är utskuren ur någon av de sidor som tidningen innehåller.

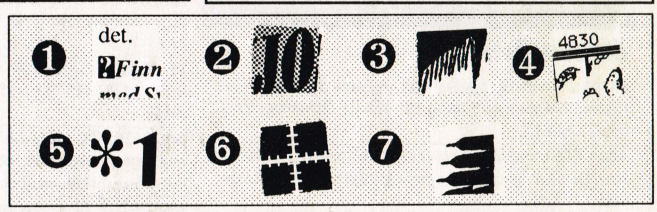
Sidonumren fyller du i på talongen här intill och tävlingssvaret skall vara inskickat senast den **9 Augusti**

Lycka till!

VINNARNA I "BILDJAKTEN 4/91"

10 datorprogram program har redan skickats ut till följande 10 lyckliga vinnare: Magnus Abrahamsson, V-borg. Mikael Jansson, Haninge. Pernilla Johannisson, Halmstad, Johnny Johansson. Leif Krantz, Stenstorp. Björn Lindén, Lomma. J-A Persson, Älmhult. Johan Påhlberg, Storvreta. Tobias Stjernefeldt, Brunflo och Niclas Öberg, Södertälje.

GRATTIS!!!



Nr 1 fanns på sid ____ Nr 5 fanns på sid ____
Nr 2 fanns på sid ____ Nr 6 fanns på sid ____
Nr 3 fanns på sid ____ Nr 7 fanns på sid ____
Nr 4 fanns på sid ____ BILDJAKTEN 6/1991

(P.S. EN AVSKRIFT GÅR PRECIS LIKA BRA)

Namn:.....
Adress:.....
Postnr/Ort...../.....
Dator: .....

Kupongen skickas till Selda Media, Box 152, 448 23 Floda.
Märk kuvertet med: "Bildjakten 6" men klistra inte igen det.

TEXTA TYDLIGT, TACK!

DISKETTER
NONAME
3,5"MF2DD 3:95
Livstids Garanti

NONAME
3,5"MF2HD 8:90
Livstids Garanti

J & M ENTERPRISE
HEMMESTORP 32
270 35 BLENTARP

Priserna gäller vid köp av minst 100 st. Endast frakt tillkommer.

TEL 046 - 818 14 FAX 046 - 80 200

100 st 5.25" DS/DD
295.-
Disketter av märket *Power*. Passar utmärkt till C64, PC etc. 2 års garanti. Endast frakt tillkommer. *Välkommen!*
ÅSENHED'S DATA
Box 83, 599 00 ÖDESHÖG, ☎0144-107 13

ATARI DATORER
Tillbehör, prg, PD.
DATA PRINT
Box 9019
291 09 KRISTIANSTAD
Tel: 044-22 92 82

OPEN FILE

SVENSKA HEMDATOR NYTTS RADANNONSER

För endast 10:- får du en annons i denna tidning. Skicka bara in den ifyllda radannonskupongen tillsammans med antingen ofrankerade frimärken (ej rabattmärken) eller sedel/check i ett kuvert och skicka till:

Sv. Hemdator Nytt, Box 152, 448 23 Floda

Du disponerar 120 tecken. Tar din annons mer plats än så tillkommer 10:- per ytterligare påbörjade 30 tecken.

OBS! På grund av att många annonsmanus uppenbarligen handlar om piratkopierade spel tar vi bara emot annonser där det tydligt framgår att det handlar om originalprogram och ej kopior. Läs villkoren i annonstalongen.

Annonser som inskickas före pressläggning införes automatiskt i nästkommande nummer. Selda Media ansvarar ej för fel eller riktigheten i annonstexten. Avgift för annonser som refuserats pga ej uppfyllda bestämmelser återbetalas ej

Manusstopp till nr 7-91 är 16 Augusti

Manusstopp till nr 8-91 är 13 September

Brevvänner:

ST-ägare sökes för byta av spel, prg mm. Skriv till: Nils Olsson, Brahegatan 6 uppg 15, 415 01 Göteborg. Tel: 031-21 48 64.

Atari ST Brevvänner sökes för spel och prg byte. Alla får svar. David Magnusson, Fagerängsvägen 7, 771 60 Ludvika.

16-årig ST-ägare söker kontakter för byte av spel, tips mm. Skicka Prg-lista till: Jens Wallman, Vårgårdsg 8, 590 40 Kisa. OBS! Svarar alla.

ST-ägare söker kontakter för byte av spel, nytto prg. Skicka lista till: Magnus Lindqvist, Skiljevägen 12, 780 50 Vansbro.

ST-ägare sökes för byte av spel, program, demos mm. Skicka lista till: Conny Johansson, Fysikgränd 35, 902 40 Umeå.

Atari ST-kontakter sökes! Byter spel prg mm. Diskett=100% svar. Johan Ohlsson, Fågelvägen 38, 811 35 Sandviken.

Seriösa Amiga-ägare sökes för byte av nytto o PD mm. Skriv till Tomas Källström, Falkgatan 8, 781 61 Borlänge.

PC-kompisar sökes för byte av tips, spel och prg. Endast 5.25. Skriv till: Fredrik Hassel, Solvägen 4, 791 74 Falun.

PC-kompisar sökes med valfritt diskformat. Skriv till: Magnus Bergström, Pl 2241, 860 13 Stöde. Tel: 0691-108 39.

PC-kompisar sökes för byte av prg, spel, tips . Både 3.5 och 5,25. Alla får svar. Sven-Erik Björnemark, Pl 1782, 950 84 Karungi.

Säljes Atari:

Minnesexpansion 520 STE till 1040. Enkel montering. Testprogram + mont. anvisn. medföljer. Endast 350:- 031-55 11 21, Mattias.

PD-program till Atari ST på märkesdisketter. End. 25kr/disk. Lista mot svarsporto: JMF, Örlogsgatan 43, 930 30 Ursviken.

PD-diskar till Atari till lågpris 20:-/disk. Fulla diskar. Nu 265 diskar, egen import. Ring för gratis lista: 0490-19 90 61.

Atari Mega ST med sv tangentbord, tyska manualer. Atari SC1224 färgmonitor, mus, musmatta, joystick, allt 8 mån gammalt Timeworks Desktop Publisher aldrig använd. Spel: Lost Patrol och 20 oanvända Sony-disketter, tidningar mm. Nypris: 15000 kr, nu 10500 kr. Ring Stefan, tel: 040-45 28 90, kvällar.

Atari 520 STE + Powerpack + STOS + mus + joystick + scart-kabel. Som ny, knappt använd: 3600:- Ring David, 0340-704 49.

Supramodem 2400 med terminalprogram till Atari. Säljes för 1500:- Fråga efter Janne på tel: 0499-116 84.

Atari ST Orig. spel bra skick med kartong och manual 8 st. Alla 8 tillsammans för bara 450 kr. Tel: 08-752 88 03.

Atari ST 1040 + monitor SC1224 + mus + musmatta + 45 diskar med prg och spel + många orig. Sierra-spel, Master Sound2 (Sound Sampler) + 1 st joystick. Nypris: 16000kr mitt pris: 9000kr. Ring: Dennis, 0753-791 43.

Atari ST/STE bilder säljes. 5 st disketter fyllda med bilder för bara 75:- Sätt in pengarna på postgiro: 626 16 67-7.

Atari ST/STE moduler säljes. 5 disketter fyllda med N.Tracker moduler. Pris: 75:-. Sätt in pengarna på PG: 626 16 67-7.

PD 30 kr, disketter 6:90, boxar mm. Allt till din Atari. Sätt in 5 kr på PG 622 73 82-6 för katalog. 5:an får du tillbaka vid order.

Atari 520 STE säljes med ca 50 disketter, 2 joysticks, mus, musmatta, diskettbox, böcker, många spel. Pris: 3500:- Året kan diskuteras. Tel: 019-32 21 49, fråga efter Mattias.

Atari ST, ca 20 originalspel, STOS + STAC + Degas Elite, nyttoprg, mus. Allt 2300:- Atari XE + joy 500:-. Ring George, tel: 031-99 47 31.

Säljes Amiga:

GetSmart V1.1 sv. frågesportsprg till Amiga. Sätt in 49kr!! på pg: 402 44 20-4 el. ring Tomas för info. Tel: 0243-174 69.

Amigatillbehör: Massor av originalspel, joysticks, böcker, kablar, disketter, diskboxar. Ring efter lista, tel: 08-755 24 82.

Orig.spel till Amiga 9 st 400kr för alla / 50 kr st. Ring: 0498-477 72.

Orig spel Amiga: 225:-/st. Code Name Iceman, Colonels, Bequest, Conquest of Camelot. 150:-/st Buck Rogers, Immortal, Obitus, Azur Bonds, Stellar Crusade, Third Courier. Tel: 08-33 94 97.

Amiga med tillbehör säljes billigt helt eller i delar. Ring: 0372-307 68 för info.

Hårddisk A590 20 MB 4000kr ny. Ordbh: Pen Pal 700 kr. 6 st spel Challengers och Chess 350 kr. Tel: 0586-394 81.

Håkans Amiga PD. Månadens programdisk mycket billigt. PD fr 15:- mm. Infodisk 15:- PG 56 30 51-2. H. Vikander. Billigt.

Säljes C64:

C64 I + bandstation, origspel & 2 st joysticks + dammskydd, bok. Pris: 1400:-, Mikael. Tel: 031-30 66 78.

C64 Drive + diskettbox för 85-100 st. 28 st orig.spel på disk & 10st tomma. Pris 1800:-, Mikael. Tel: 031-30 66 78.

Commodore 64 diskdrive + 50 disketter, 3 joysticks + diskettbox, endast 2800:- Ring Kalle: 0523-376 49. Kvällstid 17-21.

Commodore 64 med TFCIII, diskdrive, bandspelare, GEOS, ca 80 disketter, 14 orig. spel, diskbox, joystick. Pris: 3000 kr. Tel: 0302-108 17, efter 19.00.

Orig. spel diskett C64 100:-/st: Red Storm Rising, Knight Orc, Silent Service, Bards Tale 3, Bards Tale 1, Zork, Gnome Rangers, Black Magic, Cybernoid. Tel: 08-33 94 97.

Commodore 128D II med färgmonitor, TFC III, Modem + terminalprogram, nyttoprogram (bokföring, rit mm) Disketter, många bra spel, joystick, allt ihop: 8700:- Pris: 3900 el. högstbj. Hasse: Tel: 08-662 35 37.

Säljes Diverse:

SVI-728 + bandst. + joystick + MSX Word + diverse prg. Endast 800:-. Ring David: 0340-704 49.

Disketter 3,5" DD av mycket hög kvalitet och med livstids garanti mot fabrikationsfel. Endast 3.65 kr/st. För beställning och info, ring: 060-217 33.

En liten, tyst, rolig, batteridriven bläckstråleskrivare. Pris: 4000 (kan diskuteras) Ring till: Steve, tel: 0300-141 17.

Nintendo spelenhet med 1 års garanti, 1 trådlös kontr. Spel: Super Mario, Kid Icarus och Simon Quest. Pris: 1200:-. Fri lev. i hela Sverige. 040-23 41 57.

PRIME 3.5" MF 2HD Märkesdiskar. Toppkvalitet 100% Errorfria i 10-pack med etiketter. 100 st för 9:50/disk. Tel: 0660-534 47.

Modem säljes! Ett bra 2400 Bauds modem med kablar + prg. Pktpris: 1500:- med Pkutmon. Ring: 0570-323 29, fråga efter Tony.

Köpes Atari:

Quartet 300 kr. Lösning till The Hound of Shadow och Wishbringer 30kr/st. Tel: 031-28 79 82.

Till Atari PC1: GEM Paint. GEM Desktop endast diskar. Även andra nyttoprogram. Ring Mats: 0520-236 78.

Köpes Amiga:

Nytto program till Amiga som ordbehandling, databas, register, programspråk. Rit och animering och bokföring. 0476-165 09.

Köpes Diverse:

Monosampler, MasterSound 2 med prg-vara till Atari ST önskas köpas. Svar till; C,Forslund, Box 191, 931 22 Skellefteå.

14 tums färgmonitor köpes till Atari ST. Skriv till Andreas Jönsson, Bryggarvägen 1, 810 70 Älvkarleby. Max

3,5" DSDD Märkes DISK1:er i 10-pack

12 etiketter i 4:a färger /förpackn.

4.19 Kr/DISK1 (alla kvant.)

10-års Garanti!

24-timmars orderservice: 0300/ 625 00

Nu även direktförsäljning i Göteborg – ring för info. !

Er lev: **DISK1**
Box 179, 439 00 ONSALA

Telefax: 0300-608 90
PS: Endast porto och postförskott tillkommer.

ÖSTERMALMS DATABUTIK:

N H E

Stora Allén 27, 612 40 Finspång
Postordertel: 0122-188 42
Telefax: 0122-122 96
Kontors - Hemdatorer - Videospel
Kringutrustning - Program
HYRA KONTO LEASING
Våra affärstider: Må - Fre 9-18
Lunch 12 -14
Begär gratis katalog. Ange datortyp

3.5" MF2DD DISKETTER

* 100% ERROR FREE
* JAPANSK KVALITET
* 5 ÅRS GARANTI
* FULL BYTESRÄTT

3.50:-/st
Inklusive etiketter

ÖVRIGT:

Diksettbox 80 st Lås 85:-
Possobox 150 st 175:-
Joystick TAC 2 .....100:-
Musmatta 49:-
Modem Supra 2400 .....1495:-
Mus/Joy Omkoppl 179:-

Ge-Ef Dataprodukter
Box 53
671 22 Arvika
Tel: 0570/13835
Fax 0570/80243

1500 kr.

Monomonitor SM 124 eller liknande modell till Atari ST önskas köpas billigt. Svar till: C.Forslund, Box 191, 931 22 Skellefteå.

Penguin Adventure till MSX SVI 728 önskas köpa av 13 åring med låg veckopeng. 013-16 05 44.

Billiga Nintendospel, Nintendomag. köpes. Har tips o trick. Skriv till: Conny Tömkvist, Backvägen 54, 513 00 Fristad.

Bytes:

PC: GIF-bilder och spel bytes. Skicka lista till: Filip Eskilsson, Lidag. 5, 510 54 Brämhult.

Bytes Atari 1040 ST mot Amiga 500. Jag har monitor SC1224 och många spel mm. Jag byter för att jag har fler kompisar med Amiga. Ring Dennis, tel: 0753-791 43.

Demos +musikprogram bytes till Atari. Ring: 0647-606 77 mellan 17.00 och 21.00 varje dag, fråga efter Benny. Jämtland är bäst!

Manusdagar: Se föreg. sid!

Radannonser tas endast emot per brev SKRIV TYDLIGT!!

Skicka kupongen till: Selda Media, Box 152, 44823 Floda.

Märk kuvertet med: "Open File"

Namn:.....

Adress:.....

Postnr/Ort:.....

.....rader x

☐ Check bifogas
☐ insatt på postgiro 470 50 43-0
☐ .....

Datum ...../..... 19.....

Det går in 30 nedslag per rad

VILLKOR FÖR ANNONSERING:

Ja, jag är medveten om att jag endast kan annonsera om originalprogram. Annonser som uppenbarligen avser kopierade program refuseras och erlagd avgift återbetalas ej. Min annons införes i första möjliga nummer av Sv. Hemdator Nytt vilket innebär att manus och betalning måste vara insänt senast fem veckor före aktuellt nummers utgivning. Med min namnteckning bekräftar jag dessa villkor. Om jag är under 16 år står här min målsmans namnteckning.

Namnunderskrift:.....(Målsmans namnteckning.....)

Införes under rubrik: ☐ KÖPES ☐ SÄLJES ☐ BYTES ☐ BREVVÄNNER *TEXTA TYDLIGT!*

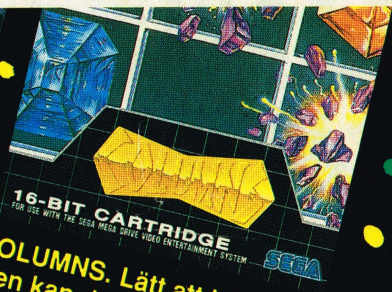
OrdArt Hbg. 1991.04

NYHET!

ARROW FLASH.
Action och äventyr för hela slanten!

ARNOLD PALMER GOLF.
Närmare riktig golf kan du inte komma!

CASTLE OF ILLUSION.
Musse Pigg i ett spel med pangbra grafik!



COLUMNS. Lätt att börja spela... men kan du sluta?!

SCHYSSSTA SOMMARSPEL

Lagom till sommaren har vi laddat med heta och nya spel – till både Master System och Mega Drive... Här kan vi bara visa några få av alla som finns att välja på. Kolla därför alltid i din butik! Du kan också ringa 020-74 40 41 för att höra senaste SEGA-nytt! Eftersom det är ett 020-nummer kostar det inte mer än ett lokalsamtal.

NYHET!

GHOULS 'N GHOST.
Bäst hittills av alla Master System-spel??

MICHAEL JACKSONs MOONWALKER. Största spelsuccén hittills!

WONDERBOY III.
Wonderboy i kamp med drakar!

GAUNTLET. Kan du hantera Tors hammare!?

SEGA

Här börjar äventyret.

Marknadsförs av PlayMix, 283 00 Osby.